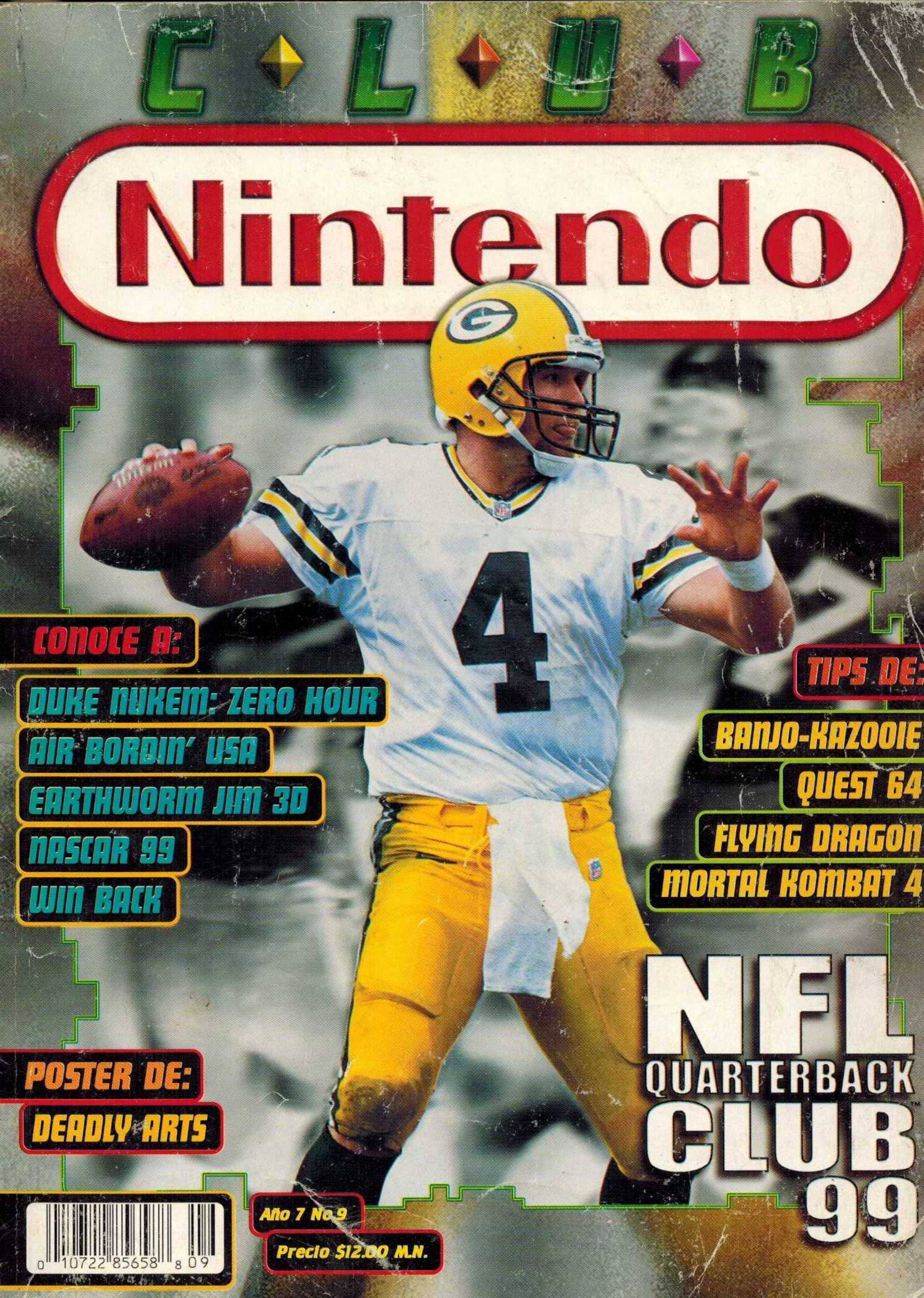
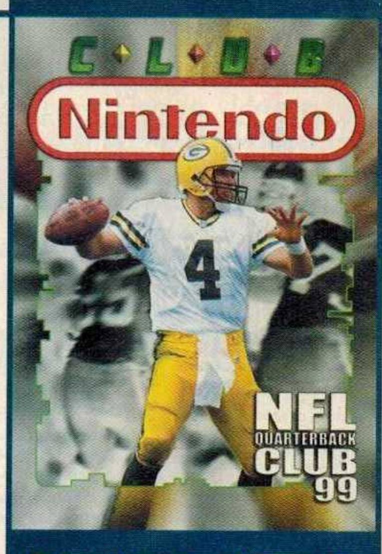

CLUB
Nintendo
CONOCE A:
DUKE NUKEM: ZERO HOUR
AIR BORDIN' USA
EARTHWORM JIM 3D
NASCAR 99
WIN BACK
TIPS DE:
BANJO-KAZOOIE
QUEST 64
FLYING DRAGON
MORTAL KOMBAT 4
POSTER DE:
DEADLY ARTS
NFL QUARTERBACK CLUB 99
Año 7 No 9
Precio $12.00 M.N.
0 10722 85658 8 09


"EL YOPLI DETECTIVE SECRETO"
MENSAJE SECRETO
MENSAJE SECRETO
¡Estás a punto de descubrir al Yopli-detective ganador!
¡Yopli-cuate! No te pierdas la pista y sigue la huella de tu revista Nintendo porque en el próximo número aparecerán los nombres de los ganadores y ¡tú puedes ser uno de ellos!
Come mucho Yopli y ...
¡QUE NO te cuenten!
MENSAJE SECRETO
Nintendo
Yoplait
¡Con YOPLI te nutri-diviertes al máximo!





Este número está lleno de tips de juegos muy interesantes para el N64. Tenemos la localización de todas las cosas que debes encontrar en los cuatro primeros niveles de Banjo-Kazooie. Tenemos también la primera parte de la guía del juego Quest 64 y además unos combos muy apantalladores para Flying Dragon y Mortal Kombat 4. Y aunque son muchos los tips que tenemos en este número, también hay análisis de juegos que próximamente aparecerán para el N64 como es el caso de NASCAR 99 de EA Sports, Air Bordin' USA de Ascii, Earthworm Jim 3D de Interplay, Duke Nukem: Zero Hour de GT Interactive y Win Back de Koei. En nuestra portada de este mes tenemos un excelente título de Acclaim para los que gustan del rudo deporte del Futbol Americano, el cual regresa muchísimo mejor que el año pasado y lo que podemos decir al respecto, es que si el año pasado resultó difícil comparar este título y el de Madden 99, este año será aún más.

CLUB NINTENDO

EDITORIAL

Año VII # 9 Septiembre 1998

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE
GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y
EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.
BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.
DIRECTOR GENERAL
Teruhide Kikuchi
DIRECTORA DE ADMINISTRACION
Lourdes Hernández
DIRECCION EDITORIAL
Gustavo Rodríguez
José Sierra
PRODUCCION
Network Advertising
EDITOR ADJUNTO
Adrián Carbajal
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑO GRAFICO
Juan Carlos González
Antonio Rodríguez
ASISTENTE DE ARTE
José Luis Suárez
CORRECCION DE ESTILO
Ma. Antonieta Ramírez
INVESTIGACION
Jesús Medina
Daniel Avilés H.
Alejandro Ríos "Panteón"
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

EDITORIAL TELEVISA
PRESIDENTE
Laura D. B. de Laviada
DIRECTOR EDITORIAL INTERNACIONAL
Carlos Méndez D.
DIRECTORA EDITORIAL INTERNACIONAL ADJUNTA
Irene Carol
DIRECTORA DE OPERACIONES INTERNACIONALES
Arlette Belmont

COORDINADOR DE VENTAS
José Antonio Aja Gómez
Tel. 261-26-02
EJECUTIVOS DE VENTAS
Otilia Pérez
Guillermo Uscanga
Javier González

Cuando inició Club Nintendo, los videojuegos y los videojugadores éramos muy distintos a como ahora somos. Y no nos referimos solamente a que ahora los videojuegos tienen mejores gráficas, sonido y son más largos y que los videojugadores ahora tenemos 7 años más. Nos referimos a una verdadera evolución, incluso dentro de los conceptos de entretenimiento.

Todo esto viene a colación porque después de jugar Banjo Kazooie notamos importantes cambios que Rare hizo y que van más allá de los estético. Por principio de cuentas, ya no tienes que enfrentarte a grandes monstruos y buscarle su punto débil (que casi siempre era cuando flasheaba). Este título te pone, además, a cumplir ciertas tareas en cada nivel y para lograr una tienes que lograr antes otras y recordar qué es lo siguiente que te toca hacer. Es un título que disfrutan tanto el que juega como los que sólo están de espectadores pero, además, necesitas tener muy buena memoria y ser muy observador (ni modo, tenemos que adelantar este comentario aunque no hayas terminado el juego) pues, en la escena final no podrás avanzar si no respondes correctamente lo que te fueron diciendo durante el juego, a qué escena corresponde un acercamiento fotográfico, qué te presentan o a quién le corresponde la voz que se oye. Fue un excelente detalle que Rare agregó y que asegura que te metas totalmente al juego (ahora que está de moda la palabra "inmersión", Rare le dio un sentido mucho más profundo).

Como parte de esta evolución está también la otra parte, el videojugador pero ¿qué te parece si eso lo dejamos para la sección "Control de los Profesionales", que regresa en nuestro próximo número?

(C) COPYRIGHT 1998 CLUB NINTENDO
Año 7 # 9, Revista mensual, Septiembre 1998, Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. **(DR.) CLUB NINTENDO**. Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.
Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor Responsable: Carlos Méndez D.
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del país.

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. **CLUB NINTENDO** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33

(c) 1998 Nintendo of America Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved

PRINTED IN MEXICO



DR. MARIO

Hola amigos de la revista Club Nintendo: Escribo para pedirles que continúen con la sección de Internet, sigan dando cursos de hipertexto y todo lo demás.
Les tengo una queja, leí en una de las revistas en la sección de Dr. Mario de un chavo que pregunta si puede programar videojuegos en C++ y ustedes dicen que haga sus propios juegos de adivinar un número en modo de texto y cosas así, además los libros que hay de programación de videojuegos son difíciles de conseguir, en inglés, muy caros... bla, bla, bla. Si esto me lo hubieran dicho hace unos años simplemente no sabría nada de programación pues no me interesaría el Pascal o el C en lo absoluto, me desilusionan, en vez de decirle: "La programación de videojuegos es muy difícil, pero no imposible para un joven mexicano con muchas ganas e imaginación, más que nada debes meterte a usar asm, hay buenos libros del tema y se puede hacer cualquier cosa con esto" y es más, yo mismo hice un videojuego bien hecho en Pascal (mejor lenguaje que el C++ aunque muchos contradigan) y aunque no es un juego para exagerar, sí les puedo decir que con el método que usé, se puede hacer cualquier juego casi al nivel del SNES.

Francisco Delgadillo Guzmán
Guadalajara, Jalisco

¡Qué tal!, hace un buen rato que no compro la revista, sin embargo fui de los que crecieron con ella. No sé si ustedes recuerden, pero en la página 34 del número 4, año 3, mencionaron brevemente DigiPen una escuela de programadores de videojuegos. Pues bien desde ese entonces estuve muy emocionado, así que saqué muy buenas calificaciones y aprendí a hablar inglés. El verano pasado me aventuré a entrar a uno de los cursos de verano de animación en 3D. Fue realmente espectacular, aprendí a hacer efectos especiales para videos; con 2 semanas mi experiencia aumentó de una manera impresionante... en aquel entonces cuando leí la revista tenía 13 años, actualmente tengo 18 y ya soy considerado en mi comunidad como un animador experimentado, me han ofrecido trabajo en varias empresas, actualmente estoy encargado del departamento de imagen de una empresa fotogramétrica. Les platico todo esto porque si no hubiera sido por esa breve página que le dedicaron a DigiPen no tendría el éxito que tengo... en pocas palabras.. ¡GRACIAS!

Félix A. Audirac
México, D.F.

Uno de los mejores alicientes que hemos tenido a lo largo de los más de seis años que llevamos en la elaboración de la revista, han sido cartas como las dos anteriores. Es muy grato para nosotros saber que algo que nosotros dijimos, cambió para bien la vida de alguien o lo ayudó a superarse. En ese caso, no serían ellos quienes nos tuvieran que dar las gracias, sino nosotros a ellos, pues ese tipo de sentimientos no se compran con nada... ¡GRACIAS!

♦

Ahora con la salida del Game Boy a colores (en la pantalla) ¿Existirán videojuegos para Game Boy en forma tridimensional o sea, algo así como Mario 64 o Yoshi Story, pero para este sistema?



Chetumal, Quintana Roo

Es muy difícil asegurar que algo así pase, desde que Nintendo no ha mencionado nada al respecto del procesador que tendrá el GB a color. Es obvio que para lograr algo así, el CPU del GB tiene que ser más poderoso que el del GB normal y de lo poco que se sabe es que sí lo es, pero... ¿lo suficiente para lograr este tipo de gráficos? Esto sólo el tiempo lo dirá y afortunadamente no es mucho lo que hay que esperar para obtener esta respuesta.



♦

¿Cómo es la clave para escoger a Orochi en The King of Fighters 97? Por favor no se hagan como cuando un chavo les preguntaba en una carta que publicaron en la

revista Año 6 No. 3, que cuándo publicarían el truco para seleccionar a los jefes o personajes ocultos en King of Fighters 96 y ustedes dijeron: "Luego lo publicaremos" y ya pasaron 14 números de la revista y todavía... nada.

Omar Benitez Luna

Tequila, Jalisco

Bueno, en esa ocasión se presentó el problema de que no existe el truco para elegir a los jefes en ese juego, pero sí una versión especial en la que hay que hacer truco y ya están disponibles. Probablemente publiquemos trucos de Arcade en la sección de Arcadias, cuando estén disponibles. ¿Existirán realmente personajes secretos en KOF 98? Si es así, los daremos a conocer en esa sección. Esperamos que sea antes de 14 números.

♦

A propósito, MK4 ¿saldrá para el 64 bajo licencia de GT Interactive?, ojalá no, porque hicieron un pésimo trabajo con MK Mythologies y siendo así, ¿por qué Midway no lo distribuye, produce y desarrolla como lo hizo con el "PS"? En ese caso que lo dejen en las manos de Acclaim, pues ellos sí saben usar el potencial de 64 bits en juego, diversión y hasta en cinemas, se imaginan ¿qué no harían con MK4?

RES

Aguascalientes, Aguascalientes

Bueno, ya hace tiempo explicamos lo de las compañías que se dedicaban a desarrollar los juegos, a comercializarlos y distribuirlos. Este tipo de mecanismo se está volviendo muy común en estos días tal y como lo pudimos constatar en nuestra visita al E3. Así como muchos de nosotros, generalmente existen videojugadores que prefieren que una compañía haga la adaptación de un juego a otra. Para ayudar a los lectores en ese terreno es que hemos decidido incluir una pequeña tabla en los "Previos" y en los "A Fondo" con información que puede ser algunas veces crucial para que cada quien decida si compra o no un juego. En esta tabla, además de dar la información del número de jugadores o si es compatible con el Controller Pak y el licenciatario, trataremos de incluir información como la memoria y el desarrollador. Es probable que no siempre veas todos los datos en algún análisis, pues ya hemos dicho que muchas veces no se tiene la información completa a la hora de analizar un juego, pero creemos que serán casos muy esporádicos.



♦

Bueno, esta carta más que una sugerencia o una idea, ¡es un reclamo! porque en la revista 7 # 6, hay un consejo (exactamente en la página 66). Yo tomé en cuenta ese consejo y ¿saben cuál fue la respuesta?: "No me molestes", me dio un par de cachetadas y terminó diciéndome: "Estoy haciendo la comida, mejor ponte a estudiar y apaga esa porquería". Aprovechando el viaje o más bien la carta, sí les mando una sugerencia: Publiquen una clasificación de todos los tipos de videojuegos y la explicación de por qué esos videojuegos entran en esa clasificación, además de algunos ejemplos de los juegos dando sus nombres. Ejemplo: Plataformas: Super Mario World.- Porque... RPG, Deportes, etc.

Agustin Contreras

México, D.F.

¡Pues es que debiste consentirla más! ¡Te hubieras puesto a hacer la comida tú! ¡Mejor suerte la próxima vez! Referente a lo de las categorías, eso también tiene que ver con la carta anterior, pues entre los datos que incluiremos están las categorías del juego. Hacer una lista como la que mencionas no tendría gran ciencia para nosotros, pero no aportaría tanto. Probablemente haremos algo parecido al final de cada año con los juegos que hayan salido en ese año.

♦

Yo siempre pensé que el N64 era muy poderoso y que iba a disfrutar de verdaderos conciertos musicales en sus juegos, pero gran decepción me llevé al ver que en MK64 y en DKR al jugar 3 personas no aparece sonido de fondo, no siendo así en Extreme G (aunque se ve menos fluida la acción) y me he dado cuenta que el N64 no puede sostener muchos sonidos a la vez (en Mischief Makers al cambiar la música de fondo, ésta se quita automáticamente, o sea que no puede poner dos a la vez) a lo que quiero llegar es ¿cuántos sonidos diferentes puede producir el N64 al mismo tiempo? Ustedes habían dicho que el Neo-Geo para el que se hicieron los KOF era realmente de 16 bits y no de 24 y que es mejor que el SNES porque el Neo-Geo está enfocado a ser algo más profesional, entonces ¿por qué Nintendo no se enfocó a lo profesional al hacer el SNES? porque los jue-

gos de Neo-Geo a mi punto de vista, son mejores que los del SNES (espero que no pase lo mismo con el N64 y el Neo-Geo CD).

Alberto I. Herrera M.
México, D.F.

Una de las ventajas del N64, es que puede variar el número de canales de Audio que tiene y no limitarse a un número predeterminado, como pasa con los demás sistemas de videojuegos, aunque no será común ver títulos con más de 24 canales de Audio, pues además de que no se apreciarían más diferencias, esto le quitaría ciclos al CPU principal del N64 que los programadores preferirían usar en los gráficos, por ejemplo: En el caso de Mario Kart 64, el audio se quita en modos de 3 ó 4 jugadores porque la música ya no se entendería con el audio de los 4 jugadores a la hora que todos toman un premio al mismo tiempo (si has jugado mucho de 4 jugadores, sabes que es un momento muy ruidoso), cosa que no pasa en Extreme G. Nintendo podría hacer sistemas más "profesionales" (por así decirlo), sin embargo una de las características de un buen "juguete" para ser comercial es que haya un equilibrio en su precio y su tecnología. Es como decir que la GB Camera no es muy buena, porque no es a colores, no tiene Zoom, no pone la fecha en la pantalla ni tiene "Steady Shoot", como la mayoría de cámaras que existen en el mercado, pero tampoco la GB Camera cuesta lo mismo que estas cámaras ni pretende sustituirlas; aquí lo que cuenta es la diversión que te proporciona. Esperamos habernos dado a entender con el ejemplo.

♦

Hola cuates de CN, ¿qué dice la buena vida? Tengo unas preguntillas que hacerles, por favor contéstenlas lo más pronto posible.¿Cuántas secciones quedan aún de la primera revista? ¿Qué pasó con la serie animada de Vampire Hunter publicado en la revista Año 6 # 6, llegará a México? ¿Qué significa RPG y las siglas de la compañía THQ? ¿Qué pasó con el juego Earth Worm Jim 3 para el N64, cuándo saldrá a la venta?

Oaxaca de Juárez, Oaxaca

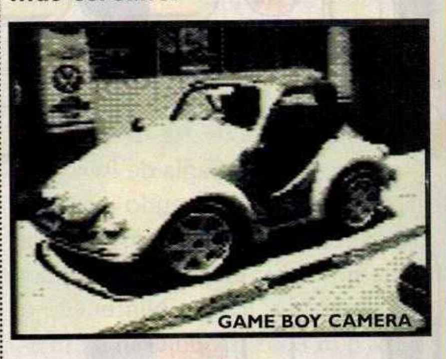
Pues de hecho sólo el Editorial, Sumario, Dr. Mario y los SOS han mantenido su nombre original. Muchas de las secciones actuales han evolucionado de las originales, otras aparecieron espontáneamente y unas han regresado. No se sabe si Vampire Hunter vaya a salir en México; en EU sí lo va a hacer en capítulos como en Japón. RPG significa "Role Playing Game" (algo así como juego donde tomas el Rol) y se origina en los juegos de mesa Dungeons and Dragons principalmente. THQ es "Toy Head Quarter" (algo así como Cuartel General del Juguete). Para saber más de Earthworm Jim 3D, sigue leyendo la revista.

♦

¡Hola amigos de Club Nintendo! Ustedes qué me recomiendan ¿vender mi Super Nintendo para comprar un Nintendo 64 o conservar mi Super NES? Y quiero saber si la Pocket Camera va a venir junto con la impresora o se venderán por separado.

ARMANDO GONZALEZ R.
Tepic, Nayarit

Definitivamente esta es una decisión muy difícil. Muchos de los que trabajamos en la editorial vendimos nuestro NES cuando apareció el SNES y después nos dimos cuenta que seguíamos disfrutando los juegos de 8 Bit. Pero bueno, ese es nuestro caso y el de muchas personas que conocemos y no tiene que ser universal, nosotros no te lo recomendaríamos. Si puedes haz un esfuerzo y junta un poco más para el N64.
Estos dos aditamentos de GB están pensados para venderse por separado, pero hemos escuchado que se tiene pensado hacer un paquete por parte de los distribuidores. No es algo 100% seguro, pero habrá que ver los anuncios que se publican en la revista o darte alguna vuelta con tu distribuidor autorizado más cercano.


GAME BOY CAMERA

♦

Camaradas videojugadores: Esta es una idea que tengo desde hace rato y hasta ahora se las mando, pero pienso que nunca es tarde. Ustedes alguna vez hicieron un "Qué hay dentro de..." acerca de los finales y de los manuales, así que pensé ¿por qué no uno sobre la música en y de los videojuegos? No pueden negar que la música es una parte vital dentro de un juego, hay títulos muy buenos pero con una música muy mala (cualquier juego con Mario incluido), hay regulares con música muy buena (Super Adventure Island), juegos con música regular pero le da un súper ambientazo al juego (Star Fox 64, Super Metroid)

y juegos excelentes con una música que te obliga a grabarla en un caset (cualquier DKC, Super Castlevania 4), aunque hay otros que tienen una música súper buenísima pero que no la podrás conseguir jamás (KI y KI2 en su versión de arcadia, ya que sus translaciones dejaron mucho qué desear). Me gustaría que en el reporte dijeran los mejores ejemplos de los casos que arriba mencioné, sus canciones favoritas, el juego favorito en ese aspecto y la compañía que ustedes piensan es la mejor.

Archangel
Culiacán, Sinaloa

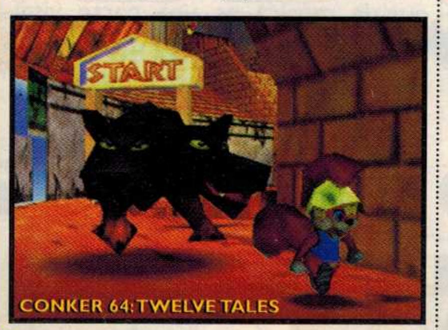
Mmmmm... eso suena como una muy buena idea, pero no sólo para un reportaje especial dentro de la revista...

♦

Con títulos como: Golden Eye, Banjo Kazooie, la serie de Donkey Kong, etc. La compañía de Rare parece superar a Nintendo en producción de buenos títulos. ¿Podría Rare producir juegos para alguna compañía que no sea Nintendo? o quizá que ellos produjeran su propio sistema de videojuegos?

MARIANO SALGADO
San Luis Potosí, San Luis Potosí

A Rare lo podríamos considerar como uno de los equipos de desarrollo con los que cuenta Nintendo para sus juegos de N64 y GB. Se podría decir que son parte de Nintendo, pero también gozan de cierta autonomía. Quizá no tanta como para hacer juegos para otras compañías, sistemas o crear su propio sistema, sino más bien para sacar juegos por su parte y que Nintendo les ayudara a distribuir, como es el caso del juego de Conker 64, que será editado Rare.



CONKER 64: TWELVE TALES

♦

Les mando una sugerencia para nuestra revista, deberían hacer una sección donde nosotros los lectores mandáramos trucos impresionantes, que escogieran a los lectores que los mandaron y les regalaran algo de Nintendo que sea difícil de conseguir como una playera o algún soundtrack de algún videojuego, pues con los concursos que hacen, hay muchos lectores que no tenemos oportunidad de ganar (como yo que no dibujo) y así tendríamos más posibilidades de ganar algo a los que no dibujamos muy bien.

Adrián Alonso Lazcano
Nicolás Romero, Edo. de México

Eso es algo que siempre hemos querido hacer y que por algún motivo no lo hemos implementado, pero de ahora en adelante vamos a tratar de regalar cosas como las que mencionas. En este caso hemos decidido por el momento tratar de no hacerlo por medio de concursos, sino por secciones en la revista (así podrán colaborar, ayudarnos y ganarse algo padre). Te recomendamos estar atento, para que veas cómo te puedes ganar un premio muy especial.

♦

Los cambios que han hecho a la revista han estado perfectos. Yo creo que recibieron muchas recomendaciones de lectores, pues les está quedando tal como nos gusta. Díganle a los patrocinadores como Yopli, que los videojugadores no sólo son niños pequeños, también hay adolescentes como yo. Cumplí 15 años en Julio y como por mi edad no podía participar, le di el cuestionario de mi revista a mi primo de 8 años y casi lo obligué a concursar con la condición de que si ganaba, nos fuéramos a mitas. Felicidades a Yopli y a todo Club Nintendo.

Joaquín García Ibañez
México, D.F.

Pues efectivamente recibimos muchas sugerencias, aunque no has visto todos los cambios. Nuestra renovación será permanente.
Cartas como la tuya son muy valiosas para mostrárselas a nuestros patrocinadores y que se den cuenta lo que les gusta a los videojugadores y que también los lectores de Club Nintendo somos fieles a los anunciantes como Yopli, que nos apoya. ¡Suerte a tu primo en el Yopli-concurso!

♦

Del escritorio del Dr. Mario
Queremos mantener una comunicación constante contigo. Manda tus e-mails a:

clubnin@nintendo.com.mx

No olvides seguir enviando tus cartas a:

Revista Club Nintendo
Hamburgo # 8
Col. Juárez
México, D.F. CP 06600

Y visita la página de Gamela México:

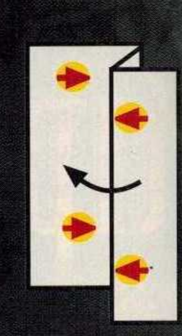
www.nintendo.com.mx

♦



Dobla esta hoja como
dice a la derecha.
Junta las puntas
de las flechas rojas y
descubre algo nuevo.





NUCLEAR

TECNEVA

Marinela

Marinela

{X = 2+ 3y+E+9²8(9 K–4j) }

?

E=mc²

{(87/54+W–1}
= 2x–8y)

{(87/54+}
?

(Relleno Cremoso)²
+
(5 Capas de Galleta
Supercrujiente)²
*
{Cubierta con sabor
de Chocolate) 3

SUPER RELLENO CREMOSO

x
y

Mmmm, mmmm...
garantizado

x+4x –9y ><(3–9x){u}

Un gran enigma, rico y lleno de sabor con
un grandioso relleno cremoso secreto





tips de Quest 64

© 1998 Imagineer Co., Ltd.

Después de mucho esperar, por fin, los videojugadores que gustan de buenos juegos de aventuras y RPG, pueden disfrutar de un excelente título de este género para el Nintendo 64. Desde luego, estamos hablando de Quest 64, un juego que definitivamente se ha convertido (gracias a los múltiples retrasos de Zelda 64) en el pionero de los RPG's para el sistema más poderoso de videojuegos que existe en la actualidad. Pese a que le faltaron muchos detalles por afinar (de hecho, estamos seguros que muchas cosas que los programadores de Imagineer habían planeado no fueron incluidas de último momento), Quest 64 es innovador. Pero bueno, ya la estamos haciendo mucho de emoción, así que mejor vayamos a lo que son los Tips, para que puedas terminarlo sin ningún problema.



Objetivo



Como ya hemos mencionado en números anteriores, el protagonista de esta historia es un niño de nombre Brian, quien es un aprendiz de mago; su misión es recuperar el libro mágico "Eletale" para que regrese la paz al mundo de Celtland... ¡ah! y de paso rescatar a su padre, Lord Bartholomy, quien fue en busca del libro y nunca regresó. Durante el camino obtendrás varios ítems, entre los que se encuentran las piedras de los elementos (fuego, tierra, agua y viento). También debes juntar los "espíritus de los elementos"; son cincuenta de cada uno y la forma de obtenerlos es encontrándolos en el camino o ganarlos durante las batallas. Como ves, tu misión (recuerda que tomas el rol del personaje principal) no es nada sencilla, así que llena toda tu energía mágica y lánzate a la aventura.

Movimientos Básicos

Control Stick

Con el Control Stick controlas al personaje. Dependiendo qué tanto muevas la palanca, Brian caminará, trotará o correrá. También sirve para mover las pantallas del menú de pausa.



Botón B

Sin importar si estás tranquilo o en batalla, este botón sirve para mover la perspectiva del juego (sólo la puedes girar a la izquierda o a la derecha si te ayudas con el Control Stick). Hay ocasiones en que durante las batallas, hay objetos que te estorban y no puedes ver la acción, así que este botón puede ser muy útil para esos momentos. Este botón también sirve para cancelar el uso de un hechizo (pero si lo activaste previamente con el botón A o Z, ya no se puede cancelar) y para quitar el menú de ítems.



Botón A o Z

Tranquilo

Cuando estás en alguna villa, castillo, cabaña o en el campo abierto (sin pelear), cualquiera de estos botones te sirve para hablar con la gente (te acercas a las personas y cuando les aparezca un globo de texto encima, presiona el botón), abrir cofres (cuando estás cerca de alguno y tienen un signo de admiración), encontrar cosas ocultas (cuando aparece un signo de interrogación) o activar algún ítem de tu menú. Con el botón Z podrás desplazarte en el menú de pausa.



Batalla

Durante las batallas, estos botones tienen mucha utilidad. Cuando estás muy cerca de un enemigo y en éste aparece un símbolo representando tu bastón, significa que puedes golpearlo de esa forma, en ese momento presiona alguno de estos botones para ejecutar el ataque. Una vez que hayas elegido algún hechizo, lo activas con estos botones. Si te colocas en alguna posición específica dentro del campo de batalla y aparece la palabra "Escape", usa el botón para dejar la pelea. También puedes activar algún ítem con estos botones. Si tienes oportunidad de atacar y presionas cualquiera de estos botones sin que actives algún hechizo o ataques a algún enemigo o abandones la batalla, Brian sólo se moverá y perderá su turno... ¡Ten cuidado de no presionar el botón por error!



Botón L

Cambias la perspectiva en campo abierto.

Botón R

No importa si estás en batalla o tranquilo, al presionar este botón aparecerá el menú de ítems. En él verás el nombre del ítem, su función y su ícono. Si vuelves a presionar el R este menú desaparecerá. Este botón sirve también para desplazarte en el menú de pausa.

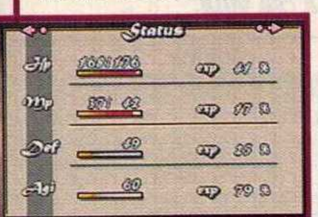


Start

Con este botón pausas el juego y haces aparecer un menú con varias pantallas:

Status

En esta pantalla verás tu nivel de HP (energía), MP (magia), Def (defensa) y Agi (agilidad). Por medio de las batallas, eventualmente cada una de tus habilidades se incrementará; adelante de la barra que mide el nivel de tus habilidades, verás que dice "exp" y tiene una cifra de porcentaje. Esta cifra indica la cantidad que has acumulado de cada habilidad, en el momento en el que llegues al 100%, ganarás un punto de experiencia y tu porcentaje regresará a 0%.



Environment

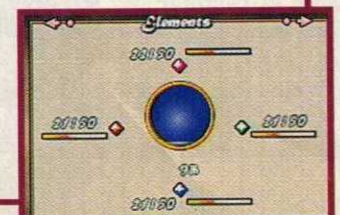
Aquí cambias la velocidad con la que aparecen los mensajes y el volúmen de la música.

Map

Verás el mapa general del área donde te encuentras y los nombres o íconos de los lugares más importantes.

Elements

Aquí puedes verificar la cantidad y el nivel que tienes de "espíritus de los elementos". El porcentaje que ahí aparece lo incrementas por medio de batallas; cuando hayas juntado el 100%, ganarás un espíritu, el cual podrás sumar al elemento que más te convenga.



Unidad de botones C

El uso de estos botones al principio puede parecer complejo, pero no lo es. Básicamente están designados para el uso de hechizos. Son cuatro los tipos de hechizos que puedes realizar: Fuego, Tierra, Agua y Viento.



El botón C Arriba

Activa los hechizos del elemento Fuego.



El botón C-Izquierda

Activa los hechizos del elemento Tierra.



El botón C-Abajo

Activa los hechizos del elemento Agua.



El botón C-Derecha

Activo los hechizos del elemento Viento.



Cuando ya hayas juntado muchos "espíritus", podrás combinar los elementos, por ejemplo, si presionas C-Arriba, tendrás el Fire Ball LV1, pero si no cancelas ese hechizo y presionas C-Derecha, habrás combinado el fuego con el viento y obtendrás el Homing Arrow LV1. Si tienes el nivel de "espíritus" muy alto, puedes combinar hasta tres elementos para ejecutar un hechizo. Existen hechizos que sólo se usan en batallas, otros que únicamente funcionan dentro de cuevas y otros que se usan en cualquier parte, así que el uso de estos botones varía dependiendo el área en la que te encuentres.



Espíritus de los Elementos



Estos los puedes reunir por medio de batallas o te los puedes encontrar en tu camino; están representados por unas burbujitas, cuando estás cerca de ellas aparecerá un signo de interrogación, el cual indica que ahí está uno de ellos.





Ítems

Durante tu camino encontrarás muchos y varios tipos de ítems. Muchos los encontrarás adentro de los cofres, otros los ganarás después de una batalla y otros te los regalarán las personas de las villas, castillos y cabañas. La mayoría los puedes usar sí estás tranquilo o en batalla de forma indiferente y otros no se pueden usar y sólo están en tu menú representados. Esta es la lista de todos los ítems y su función:

Dragon's Potion
Esta botella recupera todos tus Magic Points (MP).

Heroes Drink
Te recupera 40 MP.

Mint Leaves
Te recupera 20 MP.

Spirit Light
Recupera toda tu barra de HP.

Fresh Bread
Este pedazo de pan te recupera 50 Hit Points (HP).

Healing Potion
Una botella que te recupera 150 HP.

Honey Bread
Te recupera 100 HP.

Water Jewel
La encuentras en la isla Skye, después de vencer a Nepty.

White Wings
Las encuentras en Melrode y te regresan a este pueblo.

Wind Jade
Las obtienes en Winward Forest, al derrotar a Zelse.

Yellow Wings
Las encuentras en Dondoran y al usarlas las regresas ahí.

Black Wings
Estas alas las encuentras en el pueblo de Brannoch y te regresan a este pueblo no importando en qué lugar del mundo estés, por cierto, todas las alas no importando el color sólo funcionan en espacios abiertos; siempre las encuentras en las tiendas de los pueblos principales y cada vez que las gastes ahí mismo te regalarán otras.

Blue Wings
Estas alas azules las consigues en Larapool y te regresan a este pueblo cada vez que las uses.

Celine's Bell
Esta pequeña campana congela a tus enemigos por algunos segundos; no sirve contra los jefes y te la encuentras en cofres o después de una batalla.

Dark Gaol Key
Esta extraña llave te la dan cerca del final del juego y aunque no la puedes usar es indispensable para avanzar.

Earth Orb
Este medallón dorado lo obtienes después de derrotar a Solvaring en el Connor Fortress. No lo usas pero es necesario.

Eletale's Book
El ítem más importante del juego (y que nunca usas) lo obtienes en el Mundo de Mammon.

Fire Ruby
Este medallón rojo lo obtienes en Boil Hole después de vencer a Fargo.

Giant's Shoes
Esta bota incrementa tu capacidad de movimiento durante la batalla por algunos segundos.

Golden Amulet
Este amuleto te dobla la capacidad de tu defensa durante la batalla.

Green Wings
Las encuentras en Normoon y al usarlas regresas a este pueblo.

Bread Wings
Las consigues en Limelin y al usarlas regresas a esa villa.

Replica
Sirve para escapar de la batalla inmediatamente.

Silent Flute
Evita que los enemigos lancen hechizos por algunos turnos.

Silver Amulet
Incremeta tres cuartos tu capacidad de defensa durante la batalla.

Dew Drop
Esta botella te recupera 10 puntos de magia.

Hechizos

Como lo mencionamos antes, la cantidad de hechizos que tengas disponibles dependerá del número de "espíritus" que tengas, (el máximo es 50 por cada elemento), el uso de hechizos estará limitado por la barra de MP, cuando está en cero no podrás ejecutar ningún hechizo; esta barra la puedes llenar utilizando algún ítem o se recargará automática pero lentamente al caminar, no olvides que hay hechizos que se dirigen automáticamente a tus enemigos, otros que tienen un rango limitado de ataque y otros que necesitas estar de frente a tu enemigo al ejecutarlos para que funcionen.
Esta es la lista de los hechizos con su utilidad y el nivel de espíritus que requieres para usarlos:



Elemento	Hechizo	Magic Points que gasta	Número de Espititus	Sirve para...
De Fuego (C-Arriba)	FireBall LV1	1	Empiezas el juego con éste	Atacar
	Fire Ball LV2	2	4	Atacar
	Power Staff LV1	2	7	Incrementar tu ataque
	Homing Arrow LV1	2	10	Atacar
	Hot Steam LV1	2	13	Atacar
	Fire Ball LV3	3	16	Atacar
	Compression	3	19	Reducir el ataque de tu enemigo
	Power Staff LV2	3	21	Incrementar tu ataque
	Fire Pillar	3	24	Atacar
	Homing Arrow LV2	3	28	Atacar
	Fire Bomb	3	30	Atacar
	Vampire's Touch	3	32	Recuperar tu barra de HP al golpear con tu bastón
	Magma Ball	3	38	Atacar
	Extinction	3	40	Atacar
	Hot Steam LV2	3	44	Atacar
De Tierra (C-Izquierda)	Rock LV1	1	Empiezas el juego con éste	Atacar
	Rock LV2	2	4	Atacar
	Spirit Armor LV1	2	7	Incremenar tu defensa (igual que el Silver Amulet)
	Rolling Rock LV1	2	10	Atacar
	Weakness LV1	2	13	Reducir la defensa del enemigo
	Rock LV3	3	16	Atacar
	Magnet Rock	3	19	Atacar
	Spirit Armor LV2	3	21	Incrementar la defensa (igual que golde amulet)
	Avalanche	3	24	Atacar
	Confusion	3	28	Recuperar tu barra de MP al ser golpeado
	Weakness LV2	3	32	Reducir la defensa del enemigo
	Rock Shower	3	34	Atacar
	Magic Barrier	3	36	Crear una barrera a tu alrrededor; te hace inmune a los hechizos
	Rolling Rock LV2	3	40	Atacar
	Weaken All	3	43	Debilitar a todos los enemigos en pantalla
De Agua (C-Abajo)	Water Pillar LV1	1	Empiezas el juego con éste	Atacar
	Water Pillar LV2	2	4	Atacar
	Healing LV1	2	7	Recuperar tu barra de HP (dentro o fuera de una batalla)
	Soul Searcher LV1	2	10	Ver el status de tu enemigo
	Water Pillar LV3	3	13	Atacar
	Ice Wall	3	16	Atacar (a veces congela al enemigo)
	Ice Knife	3	17	Atacar (a veces congela al enemigo)
	Exit	2	19	Regresar a la entrada de una área (no se usa en batalla)
	Escape	3	24	Abandonar la batalla (igual que el ítem Replica)
	Return	3	24	Regresar al último lugar donde salvaste
	Healing LV2	3	25	Recuperar tu barra de HP (sirve dentro o fuera de una batalla)
	Soul Searcher LV2	3	24	Ver el status de todos los enemigos en pantalla
	Drain Magic	3	35	Robarle MP a tus enemigos
	Walking Water	3	35	Atacar
	Invalidity	3	46	Eliminar los hechizos en tu contra
De Viento (C-Derecha)	Wind Cutter LV1	1	Empiezas el juego con éste	Atacar
	Wind Cutter LV2	2	4	Atacar
	Restriction LV1	2	6	Congelar a tu enemigo
	Evade LV1	2	9	Incrementar tu agilidad
	Silence LV1	2	10	Evitar que los enemigos te ataquen con hechizos
	Wind Cutter LV3	3	12	Atacar
	Large Cutter	3	13	Atacar
	Wind Bomb	3	20	Atacar
	Restriction LV2	3	22	Congelar a todos los enemigos en pantalla
	Evade LV2	3	27	Incrementar tu agilidad
	Cyclone	3	28	Atacar
	Slow Enemy	3	32	Reducir la agilidad de tu enemigo
	Wind Walk	3	37	Incrementar tu movimiento (igual que Giagant's Shoes)
	Silence LV2	3	42	Evitar que todos los enemigos en pantalla, lancen hechizos
	Ultimate Wind	3	47	Atacar

Sistema de Batalla

Definitivamente esto es lo más innovador del juego. Durante el camino encontrarás áreas donde te aparecerán enemigos al azar. Cuando esto sucede, aparece un gran octágono amarillo al rededor tuyo y de los enemigos, éste delimita el campo de batalla. Independientemente de él, tú y los enemigos serán rodeados por otros octágonos más pequeños (azul y rojo respectivamente), éstos delimitan el movimiento de cada uno, o sea que ni tú, ni el enemigo podrán caminar más allá de su octágono.







Cuando un enemigo está lejos de tí, deberás atacarlo a distancia con magia; pero cuando está cerca y aparece un ícono sobre éste, podrás hacer un ataque más efectivo con tu bastón.
Cuando parte de tu octágono está fuera del amarillo, tendrás la oportunidad de escapar de la batalla.



Los turnos harán muy fácil la pelea para tí, pues atacarás tú, después tu enemigo, después tú y así consecutivamente sin importar cuántos enemigos te ataquen. Lo que más nos disgustaba de este juego es que terminando una pelea nos perdíamos en el camino; un consejo para que no te pase lo mismo es que cuando termine la pelea, sin moverte, te esperes a que el CPU automáticamente te coloque en la dirección hacia donde te dirigías (no importa si Brian está de espalda o de frente a la pantalla, debes seguir siempre el camino que se ve al fondo).

Lugares Importantes

En varias villas encontrarás por lo general tres lugares importantes:

Hoteles



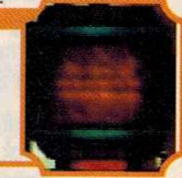
Aquí puedes salvar tu juego en cualquiera de los 16 archivos disponibles, gracias a tu Controller Pak.

Tiendas



Aquí, sin dinero, puedes obtener algunas alas que, dependiendo el color, regresarás a un pueblo en específico.

Bares



En los bares te regalan ítems, pero la mayoría te pedirá como requisito no tener ese ítem en tu menú.

En Pantalla



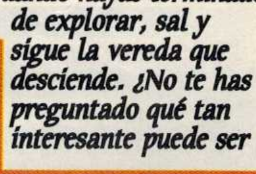
Cuando estás adentro de alguna cabaña o castillo, sólo aparecerá tu barra de Hit Point, la de Magic Point y tu nivel de "espíritus de los elementos". En campo abierto, además de lo anterior, aparecerá una brújula que te servirá para no perderte.

Pues, después de esta "pequeña" introducción, demos paso al paso a paso.



EARTH ORB — INICIO

Melrode Majesty



Aquí es donde inicias tu aventura. En este lugar debes hablar con toda la gente que puedas para entender la historia y buscar varios ítems que se encuentran dentro y fuera de este castillo; por ahí te encontrarás algunos "espíritus". Cuando hayas terminado de explorar, sal y sigue la vereda que desciende. ¿No te has preguntado qué tan interesante puede ser hablar con un caballo? Afuera del castillo hay uno... si quieres puedes tomar tantita de su paja...






FLASH INFORMATIVO...
¡AVISO OPORTUNO!
A TODOS LOS FANATICOS SE LES COMUNICA QUE NINTENDO 64 AHORA INCLUYE:
2 CONTROLES,
2 CARTUCHOS A UN
¡MENOR PRECIO!
NINTENDO 64
¡NO DESAPROVECHES ESTA OPORTUNIDAD!
BAJO LICENCIA AUTORIZADA DE GAMELA MÉXICO S.A. DE C.V.
www.nintendo.com.mx

Villa Melrode

Al final de la vereda, encontrarás una gran puerta. Del otro lado hay una villa. Ahí puedes hablar con más gente y salvar tu juego. Aquí el ítem importante es White Wings. También encontrarás un "espíritu" cerca de los borregos. Cuando termines de explorar, sal por la puerta que está en la pared azul.







Camino a Dondoran

El camino a Dondoran es vasto y muy largo, aquí serán tus primeras batallas. En el camino te encuentras con muchos "espíritus" (búscalos bien); procura pelear contra muchos enemigos para hacerte de experiencia. Antes de llegar al castillo de Dondoran encontrarás 2 lugares importantes donde consigues varios premios, visítalos.







Villa Dondoran



En este reino podrás encontrar la villa antes de entrar al castillo, aquí puedes salvar tu juego, hallar premios y hablar con mucha gente. En esta villa también podrás obtener las Yellow Wings.

Ya que conozcas cada rincón de este lugar, entra al castillo.





Connor Fortress



Sal de Dondoran y dirígete al Sur para llegar aquí, te recomendamos hacer mucha experiencia, ya que los enemigos son muy fuertes. Dentro de este bosque hay varios premios, pero ten cuidado con los monstruos cuando explores.
El camino a seguir es por la izquierda y así llegarás al escondite de...









Castillo Dondoran

Este castillo tiene varios cuartos que esconden muchos premios, procura buscar en cada rincón. Tu deber aquí es hablar con el Rey Scottfort quien te pedirá que recuperes el Earth Orb, debido a que un ladrón que se oculta en Connor Fortress, lo tiene en su poder.

JEFE

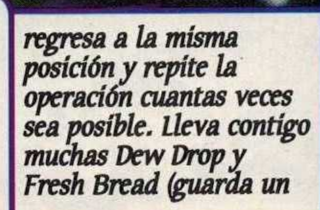
El malvado ladrón Solvaring robó la Earth Orb, elemento esencial para recuperar el Eletale Book.





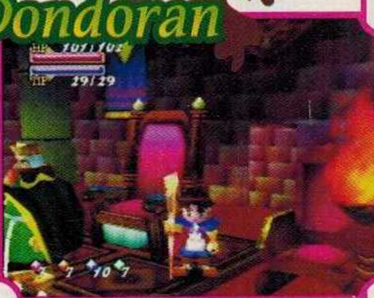
Solvaring puede atacarte de lejos y de cerca, aunque de cerca es tres veces más peligroso. Definitivamente, la mejor técnica para derrotar a este ladrón es no estar cerca de él (evita que su octágono haga contacto con el tuyo), colócate cerca de la barda y lánzale un hechizo (de preferencia el Wind Cutter LV2 si es que ya lo tienes); cuando él te ataque muévete a la izquierda, sin avanzar, para esquivar su hechizo; regresa a la misma posición y repite la operación cuantas veces sea posible. Lleva contigo muchas Dew Drop y Fresh Bread (guarda un Honey Bread y unas Mint Leaves de reserva, pues las usarás para seguir atacando a Solvaring). Una vez que lo hayas derrotado obtendrás el Earth Orb (no olvides explorar la guarida de Solvaring).







WIND JADE
Castillo Dondoran



Al obtener el Earth Orb regresa a esta escena para que el Rey abra la puerta que está tomando el camino de la derecha del Connor Fortress. Antes de salir del castillo, revisa la puerta secreta detrás de la silla del Rey, ahí encontrarás varios premios muy buenos.



Connor Fortress



Regresa a Connor Fortress y sigue el camino de la derecha, en ese camino existen unos premios que tal vez no tomaste la primera vez; la puerta que te encontrarás ya estará abierta y podrás pasar al área de Dondoran Flats.

Barco



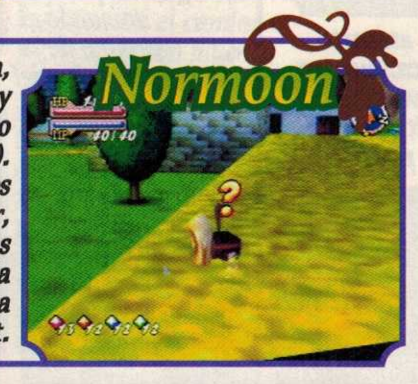
Al final de tu camino llegarás a un barco que te llevará a Larapool. En el puerto hay un hotel, donde está Shannon (la chava que te encuentras en casi todos los hoteles y que te da consejos). Una vez que hayas hablado con ella, aborda el barco. Entra en la cabina y cuando salgas, ya estarás en West Carmagh.

Dondoran Flats



Este recorrido es muy largo y peligroso, pero te servirá para hacer mucha experiencia. Aquí tu objetivo es llegar al barco que se encuentra al Sur, pero puedes visitar el Glencoe Forest, donde hay muchos espíritus.





Larapool

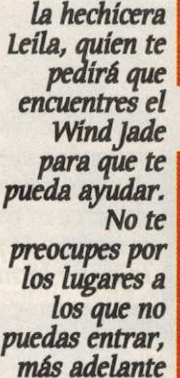
Al desembarcar dirígete hacia el Norte, donde está el pueblo de Larapool. Ahí lo más interesante es tomar las Blue Wings y entrar al hotel, pues además de volver a ver a Shannon, tienes que hablar con la hechicera Leila, quien te pedirá que encuentres el Wind Jade para que te pueda ayudar. No te preocupes por los lugares a los que no puedas entrar, más adelante lo podrás hacer. Por el momento sal y dirígete hacia la cueva Cull Hazzard que está al Sur.





Normoon

Por fin llegaste a Normoon, este pueblo es muy tranquilo y pacífico (igual que todos, pero bueno, algo tenemos que decir). Aquí haz lo mismo que en todos los pueblos (salvar, explorar, etc.). También obtienes las Green Wings. Ahora ve hacia el Norte de ese pueblo para entrar al Windward Forest.



Cull Hazzard

Segúramente te perdiste para llegar aquí, pero ve checando las fotos que son puntos de referencia para que no te pierdas tanto (en el último de los casos, checa tu mapa o tu brújula). Justo a la entrada de esta cueva hay una choza, donde podrás guardar tu juego. Esta cueva es bastante larga y muy confusa y aquí los enemigos son más fuertes, aprovecha para hacer experiencia y juntar espíritus.





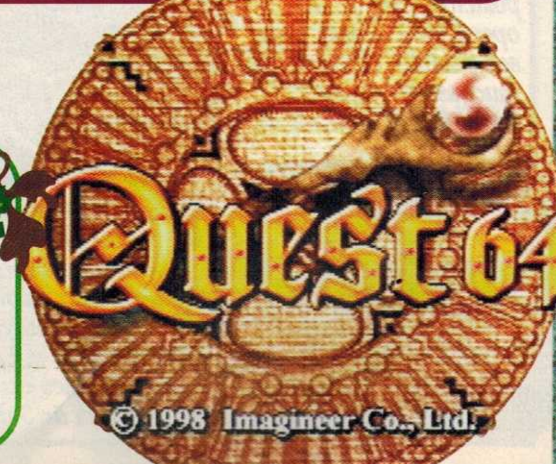




Windward Forest



Este bosque es muy peligroso, aquí deberás pelear para conseguir el Wind Jade. Dirígete ahora hacia el Norte y en el centro de este bosque te encontrarás con...



© 1998 Imagineer Co., Ltd.

JEFE













Zelse posee el Wind Jade y deberás derrotarlo para recuperarlo. Zelse al igual que Solvaring, te ataca de lejos y de cerca. Provoca que te ataque con la pared de hielo, pues ésta es muy fácil de esquivar, una técnica para derrotarlo es llevar contigo muchos Fresh Bread o Honey Bread y contar con los hechizos de Wind Cutter LV3 y Power Staff LV1; si tienes los suficientes HP y tu nivel de experiencia ya es bueno de cerca o de lejos lo podrás eliminar un poco más fácil. Cuando lo hayas derrotado obtendrás el elemento que buscabas.

Ahora, la entrada a Windward Forest estará abierta y podrás llegar a Larapool más rápido (porque tienes que regresar ahí), puedes usar las Blue Wings o hacer todo el recorrido a pie para hacer experiencia.

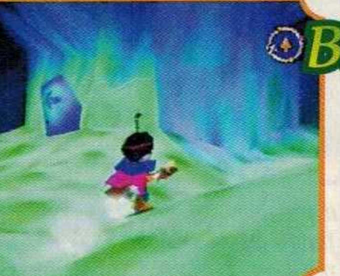






Water Jewel Larapool

Ve al hotel para hablar con Leíla, ella te agradecerá por recuperar el Wind Jade. Ahora ve hacia el sótano del hotel y ya podrás entrar por la puerta que no podías; entra y ahí estará la hechicera quien bajará la marea para que puedas accesar a la Blue Cave.



Blue Cave

Esta cueva es larga y cansada, sin mencionar que es muy confusa por tener muchas bifurcaciones pero no te preocupes, porque hay flechas que te indican el camino que debes seguir, sin embargo, dentro de los caminos falsos (que son callejones sin salida) encuentras varios espíritus. Donde pondrás a prueba tu orientación es en la parte del camino que tiene varias ramificaciones; aquí también hay muchos premios.





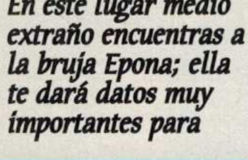
Barco



Este barco te llevará a la isla Skye dentro de la cabina podrás salvar tu juego y encontrar varios premios.



Epona's Cottage



En este lugar medio extraño encuentras a la bruja Epona; ella te dará datos muy importantes para





entender la historia (aquí puedes salvar tu juego). Epona te pedirá que vayas a la isla de Skye que está en Loch Kilderey para que la hechicera Colleen te preste la Water Jewel y puedas encontrar el Eletale Book. En una habitación de ahí, hay un círculo de colores, colócate en el centro para abordar el barco que te llevará a la isla.



Isla de Skye

En esta isla está la cabaña de la hechicera Colleen, desgraciadamente ella no te podrá dar la Water Jewel porque se la robaron, así que tu deber será recuperarlo. Dirígete al Noreste de esta isla y llegarás a un círculo de rocas, colócate enmedio y te transportarás a otro lugar muy extraño donde encontrarás a...



JEFE

Nepty, quien robó la Water Jewel y (como siempre) tendrás que derrotarla para recuperarlo. Ella tendrá dos formas de atacarte pero el ataque más peligroso es de cerca, pues aparte de dañarte bastante, te quitará todos los hechizos que tengas a tu favor (como el Power Staff, Spirit Armor, etc). Procura llevar contigo muchos ítems que te recuperen energía y cada vez que puedas atácala de cerca. Al derrotarla obtendrás la Water Jewel.









Regresa a la cabaña de Colleen y entra en la habitación que te llevará de regreso a la Epona's Cottage. Sal y dirígete al círculo de rocas azules y así, volverás a Larapool.





Fire Ruby Larapool

Aquí puedes salvar tu juego (si quieres). pero en realidad ya no tienes que hacer nada, sólo ve al barco que te trajo aquí (el que se halla al Este) y abórdalo.



East Limelin



Aquí en Limelin las cosas no serán difíciles, sólo ve al castillo Limelin y haz experiencia durante el camino.

Castillo Limelin



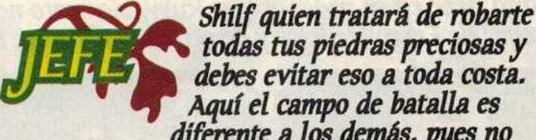
Este castillo es muy grande y lleno de cuartos, explóralos todos. En la punta de castillo te encontrarás con la Reina Deanna quien te pedirá que derrotes a un sujeto llamado Fargo. Por cierto, detrás de su trono hay un pasadizo secreto lleno de premios.

Limelin



En este pueblo que es bastante grande podrás hablar con la gente, salvar y obtener las Red Wings. Dentro de esta ciudad hay una cueva y dentro hay una especie de prisión, ahí hay premios. También existe una vereda donde encontrarás una casa vieja, donde también hay premios.

Baragoon Tunnel



Al Sur de la ciudad de Limelin está el Bragoon Tunnel, antes de entrar, habrá una casita donde hay muchos espíritus. Los enemigos de este túnel son muy fuertes, así que aprovecha para hacer experiencia. Aunque el túnel es medio lineal, es fácil perderse procura ir checando tu brújula. Al final de esta cueva (después de haber pasado un laberinto en forma de piedra), te enfretarás a...

JEFE











Shilf quien tratará de robarte todas tus piedras preciosas y debes evitar eso a toda costa. Aquí el campo de batalla es diferente a los demás, pues no peleas en un plano, así que será fácil mantenerte a distancia de ella. Como todos los jefes, tiene ataques para todos los gustos, de cerca y de lejos. Te recomendamos llevar muchos ítems curativos y atacarla de cerca cada vez que puedas. Lo único que consigues al derrotarla es experiencia y seguir adelante. Sigue tu camino (encuentrarás muchos premios).





Dindom Dries

Del otro extremo del Baragoon Tunnel hallarás esta desértica tierra. Deberás ir hacia el Oeste para llegar a Greenoch, sin embargo te recomendamos dirigirte al Sureste, pues ahí te encontrarás con...



Shamwood

Al igual que Glencode Forest esta escena es opcional, ya que puedes terminar el juego sin haber entrado aquí, en esta escena hay premios y muchos espíritus. Dentro encontrarás a un personaje que te revela algunos secretos acerca de la historia del juego.





Boil Hole

Al Oeste de Dindom Dries se encuentra esta cueva. Como en cada escena larga y nueva, aquí los enemigos son más fuertes y te sirven para hacer experiencia y así te será más fácil enfrentarte a los jefes; si te cuesta trabajo avanzar, usa el hechizo Healing cuantas veces sea necesario. Al final del túnel, te encontrarás con el temible...

Greenoch





Greenoch, una ciudad en ruinas, será un punto de descanso para ti, antes de dirigirte a tu encuentro con Fargo. Aquí puedes guardar, hablar con Shannon (como que esta chica te sigue mucho, ¿no crees?) y obtener premios y Healing Potion. Después de que hayas hecho lo que debías, dirígete a Boil Hole.

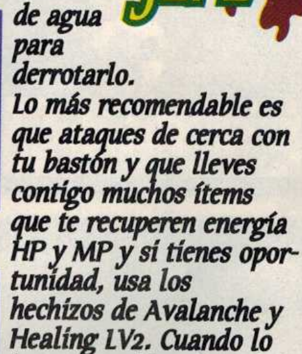
JEFE

Fargo tiene en su poder el Fire Ruby, elemento necesario para cumplir tu misión. El elemento de ataque de Fargo (de lejos y de cerca) es el fuego, te recomendamos utilizar contra él hechizos de viento o de agua para derrotarlo.



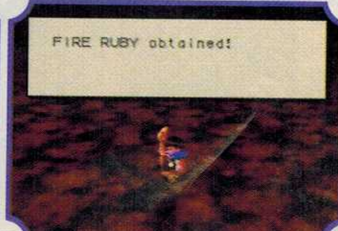




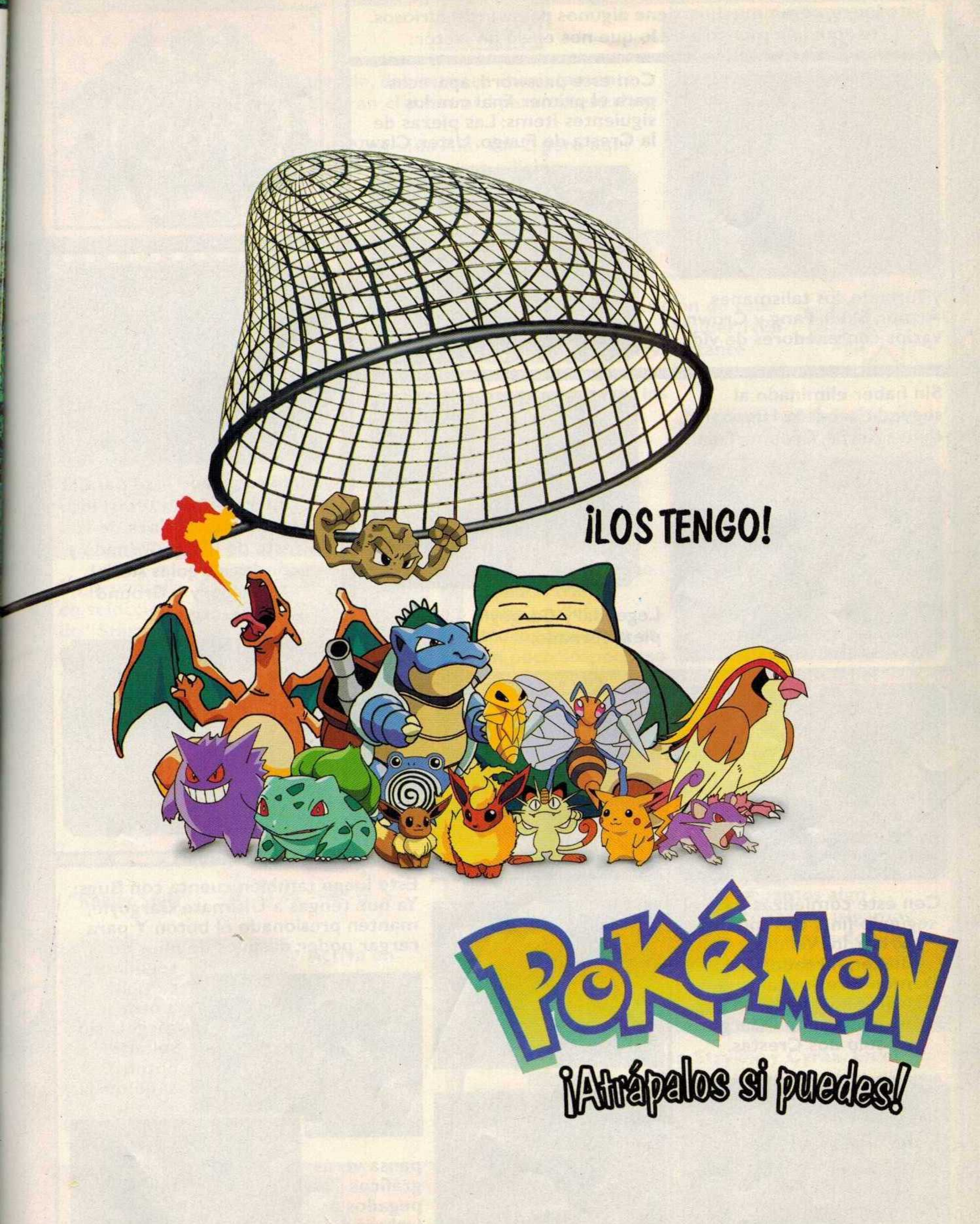






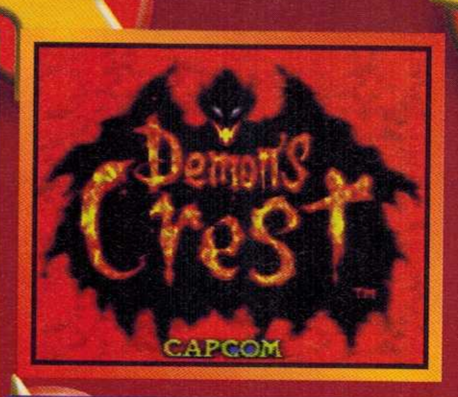


Lo más recomendable es que ataques de cerca con tu bastón y que lleves contigo muchos ítems que te recuperen energía HP y MP y si tienes oportunidad, usa los hechizos de Avalanche y Healing LV2. Cuando lo hayas vencido, obtendrás el elemento de fuego. No olvides buscar ítems dentro de la cueva.



BAJO LICENCIA AUTORIZADA DE GAMELA MÉXICO S.A. DE C.V.
www.nintendo.com.mx

Este juego, como muchos, tiene algunos passwords curiosos. He aquí una muestra de lo que nos envió un lector:





Con este password, apareces para el primer final con los siguientes ítems: Las piezas de la Cresta de Fuego, Uster, Claw



y Tornado, los talismanes Armor, Skull, Fang y Crown y varios contenedores de vida.

Sin haber eliminado al segundo sub-jefe: Hippogriff, tienes Aerial, Ground, Tidal,





Legendary Gargoyle y la piezaTornado.



Aquí está todo listo para el primer final con todos los talismanes, la pieza de la Cresta de Fuego Tornado y con las gárgolas Aerial, Legendary y Ground Gargoyle.



Con éste comienzas para el segundo final con todas las Urnas, los Vellum, con Buster, Tornado, Claw, Demon Fire, los talismanes Crown, Skull, Armor, Fang, Hand, con Ground Gargoyle y sólo dos Crestas.



BUGS







Este juego también cuenta con Bugs: Ya que tengas a Ultimate Gargoyle, mantén presionado el botón Y para cargar poder, después de unos dos segundos, cambia a otra gárgola sin soltar el botón Y y al quitar la pausa verás gráficos pegados a Irebrand.





Nota del Investigador

Para obtener a Ultimate Gargoyle, debes tener absolutamente todo y acabar el juego, ahí te darán el password para obtenerla y pelear con el último jefe.
Esta información viene en Club Nintendo Año 7 # 2, pero aquí está el password por si también te perdiste esa edición:

J.C.X.





En la pantalla de selección de "Start Game Option Menu" activa los cheats de

"Kool Stuff"



"Kooler Stuff"

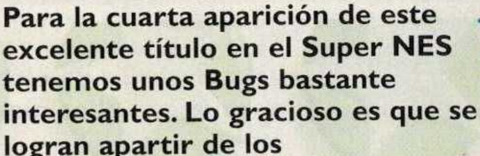




Activa en Kool Stuff la opción "Max Fatality Time" y en Kooler Stuff "Quick Finish".



BUGS



Para la cuarta aparición de este excelente título en el Super NES tenemos unos Bugs bastante interesantes. Lo gracioso es que se logran apartir de los cheats que le puedes poner al juego. Obviamente, cuando un programador elabora los cheats, debe tener en cuenta las consecuencias que pueden traer consigo dichos trucos, pero, ¿no es un poco sospechoso que no piensen en los Bugs que se puedan sacar o que se les pasen por completo esos detalles? A lo mejor a los programadores de los Mortal Kombat les agrada que los videojugadores descubramos estos Bugs y hacer más entretenido el juego, pues lo juegas con más frecuencia para ver qué nuevas locuras logras. Estas son sólo suposiciones nuestras, pero mientras no sepamos algo concreto, ¡sigamos descubriendo nuevos y más locos Bugs!



Empieza un juego con Stryker y Cyrax. En el primer round, debe ganar Cyrax con un Upper e inmediatamente apretar el botón R para que Stryker quede convertido en bebé en el aire.









En el segundo round Stryker debe de ganar y apretar el botón A para hacer el Friendship.
Lo raro es que Cyrax se puede mover todavía y si le da un gancho a Stryker y se pasa del otro lado, los personajes que pasan corriendo, lo harán hacia atrás.
Con esta base puedes hacer muchos otros Bugs, que ganen los dos, que el perdedor haga un Brutality al ganador, etc.





Este Bug también resulta con otros personajes, pero pusimos de ejemplo a Cyrax y a Stryker porque con ellos mandaron el Bug nuestros amigos:



Carlos Edén Molina Lerma
Daniel Esquer
Rafael Molina Lerma
Alonso Lugo Camargo



Ellos mismos nos enviaron este truco para Killer Instintc Gold.
Empieza un juego en el modo normal, reta en el Control 2 y ambos elijan la escena del cielo.

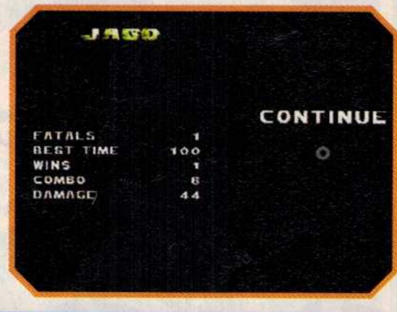
+ *Patada Media en los dos controles*



El jugador que pierda no debe continuar, esto es con el fin de que el ganador compita en el torneo, pero cuando enfrente a todos los enemigos, lo hará en la escena del cielo, no importando si continúa o no.









El único que se pone de necio es Gargos, pues no le gusta que lo saquen de su escenario, así que habrá que enseñarle modales en su castillo.



Carlos Edén Molina Lerma
Daniel Esquer
Rafael Molina Lerma
Alonso Lugo Camargo




En México sólo hay un taller autorizado para dar servicio y reparar cualquier producto con el sello original Nintendo. Ante los profesionales que lo atienden, hay que quitarse el sombrero.
Taller de LUIGI
HAMBURGO #10 COL. JÜAREZ
ENTRE BERLIN Y DINAMARCA
Tel. VENTAS: 535-2090
Tel. SERVICIO: 592-6766 592-6839
ext. 122 y 167

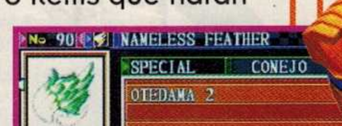
tips de



En el reporte anterior de este título hicimos comentarios a grandes rasgos, ya que no sabíamos qué iba a cambiar de la versión japonesa a la americana. A nuestro parecer el juego es idéntico, obviamente sólo cambian los textos (para leerlo en inglés). Sin embargo, una vez entendiendo para qué sirven muchas de las opciones e ítems, ya podemos darte un análisis más detallado de este gran juego de peleas.



Este modo realmente es muy bueno, ya que dependiendo del nivel que hayas alcanzado con algún peleador, podrás hacer que éste pelee automáticamente contra tu amigo o contra uno de sus peleadores.
Uno de los detalles más importantes que hemos encontrado, es que en este modo todos pueden marcar un golpe agachado y después una patada, así como efectuar un agarre después de un golpe.
Recuerda que estos movimientos se han probado sin utilizar algún ítem, por lo que si utilizas ciertas amaduras, éstas harán más lentos tus ataques y con algunas armas podrás incrementar la velocidad de tus golpes o ítems que harán que puedas elevar más al contrincante, utilízalas como más te convenga.



No 10 FALCON GLOV
ATTACK
ATTACK *2
THROW *2
CANCEL
IT CONTAINS THE POWER OF THE KING OF THE SKY, "FALCON".
IF YOU PULL ON IT, YOU CAN MOVE WITH THE SPEED IMPOSSIBLE TO SEE BY THE NOMAL PERSON.

Para empezar, te diremos que todo lo que necesitas saber para pelear con cualquiera de los guerreros, lo puedes encontrar en la opción de Practice. Incluso en este modo puedes ver mucho más que únicamente la barra de energía del oponente.
Cuando pones pausa aparecerá un menú en el cual podrás escoger la manera en que vas a entrenar (si quieres que el contrincante sólo reciba golpes, que aparezcan uno por uno los movimientos para que los efectúes en orden, si deseas que el oponente reaccione como en un juego normal o si quieres entrenar con el Mind's Eye (obviamente tienes que seleccionar dicho comando en Option antes de entrar a Pactice).

1P FREE TRAINING
DAMAGE 013 02 01 12 02
HIT COUNT 005
TOTAL 030
PLAYER
COM N



Otro punto importante es que en Free Training puedes seleccionar ver las barras de energía o el contador de golpes en combo con todo y el daño (en números), o tal vez prefieras ver el contador del oponente, esto se logra al mantener presionado el botón R y presionando C-Izquierda. También puedes hacer que el contrincante haga lo que tú quieras, como quedarse con defensa, saltando o realizando una serie de movimientos, esto lo puedes hacer presionado el botón R y cambiando los comandos con C-Arriba o C-Derecha.
En Practice Game puedes cambiar las barras de energía como en Free Training, sólo que también podrás cambiar el nivel en el que atacará el CPU manteniendo presionado el botón R y cambiando con C-Arriba o C-Derecha. Muy bien, comencemos con los combos y elementos bizarros de cada uno, en los modos de pelea.

POWERS

Este luchador puede parecer muy inútil, ya que cuenta con muy pocos combos, sin embargo es extremadamente poderoso y muy trabador. El mejor combo que encontramos es el de 2 golpes y una patada, ya que eleva al oponente (marca nuevamente dicho combo antes de que caiga, nosotros hemos logrado hasta 24 golpes repitiéndolo), sin embargo es más efectivo cuando sólo lo haces 2 veces para que lo puedas alcanzar con la tacleada (Adelante + C-Abajo). Ahora sólo avanza hacia él y tómalo de las piernas (si haces un par de círculos con el control cuando está girando al oponente, el ataque causará mayor daño). Además si creías que su super era el más inútil de todos, sólo conecta una patada normal y enseguida el super para que no puedan salir con vida. Esta técnica también la puedes utilizar con cualquiera de los movimientos de agarre, por ejemplo tiras 2 golpes y haces el P. Crash (Abajo, B + C-Abajo) y logras hasta 4 ataques o si pone defensa, nunca esperará que de repente lo agarres.





SUZAKU

Conéctale 5 patadas, una vez que el oponente está en el aire, recíbelo con dos golpes y enseguida repite las patadas.
2 Golpes, luego realiza la Blood Moon (Arriba + C-Abajo) para elevarlo, antes de que caiga métele otros 2 puñetazos seguidos de las 5 patadas (tal vez falles un par de ellas) y al final conéctale otra Blood Moon.





SHOURYU

Dale 3 golpes y marca un Summersault (Arriba + C-Abajo), cuando el oponente esté en el aire dale otros 2 golpes y realiza un Space Rolling Elbow. Si pensabas que era un milagro conectar su super, sólo ataca al oponente con un patada y marca inmediatamente el super. Otra rareza es que después del combo de los 5 golpes, puedes marcar el super y aún así llega a entrar. Recuerda que el combo de los 4 golpes y el agarre son excelentes para quienes sólo se dedican a poner defensa.





HAYATO

Conéctale el combo de Golpe, Abajo + 3 golpes para elevarlo, 2 patadas y marca el Hourei Shoki (Abajo, Adelante + C-Abajo), es un combo muy corto pero efectivo. Desgraciadamente el resto de los combos son muy lucidos, sin embargo casi no bajan nada.



RYUHI



Este chavo tiene muy buenos combos, pero éste es uno de los mejores, le conectas 3 patadas para elevar al enemigo, luego le conectas otras 3 patadas y enseguida marcas un Ryuoukyaku (Arriba + C-Abajo). Otro combo muy sencillo y bueno, es cuando le conectas dos golpes seguidos de un Ryuoukyaku (Arriba + C-Derecha) y después marcas un Tokyaku (Adelante + A) para rematar con otro Ryuoukyaku.



WILER

Es muy peligroso ya que además de contar con fuerza y combos, sus agarres son muy buenos.

Uno de sus mejores combos es comenzar con un Tornado Kick (Adelante + C-Abajo) y rápidamente realiza el combo de 2 puños y una patada.



Para asegurarte de conectar el Super Sonic 1000, sólo aproxímate corriendo, conecta una patada y enseguida el super.



Otro buen combo es el de 2 Knee Kick consecutivas, 3 golpes y por último un Sonic Buster (C-Abajo).

No te olvides que el Combo de 2 Golpes, Adelante y 3 Golpes es buenísimo...

YUKA

Aunque casi no tiene combos, esta chavita es extremadamente peligrosa con los contraataques.

Un combo muy efectivo al igual que sencillo es conectarle al enemigo un Keriage (C-Abajo), enseguida marca un Kiryunage (Abajo, Adelante + C-Abajo) y antes de que caiga, recíbelo con otro Keriage seguido de un Yume No Ukihashi (Arriba + C-Abajo).



Una variación del combo anterior es comenzar con un Keriage y en cuanto caigas marca un Kiryunage, repite la dosis para que no dejes caer al contrincante (sólo trata que el siguiente Keriage entre cuando el oponente se encuentre lo más alto posible para que entre el Kiryunage). Recuerda que esta chicuela tiene combos con agarres muy efectivos.



ROBO NO HANA



Este cuate tiene movimientos muy peligrosos como lo son el ST Ship Attack (Atrás + C-Abajo), el Abisetaoshi (cerca Abajo, Atrás + C-Abajo) y el Gottsuan Rocket (Arriba + C-Abajo).

Aparte de todo, tiene este combo que realmente es una preciosidad, conecta 4 golpes, realiza un Gottsuan Rocket y al caer, marca 5 golpes más (realmente es increíble que este combo pueda entrar).

En este modo tienes 3 opciones de juego: 2D, 3D y Personalizado. En 3D los movimientos son más fluidos, así que los combos que están especificados por el mismo juego son los únicos que puedes hacer y por tanto muchos movimientos no tienen consecutividad, sin embargo puedes esquivar más fácilmente los ataques, deslizándote hacia un lado del oponente. Por otra parte, en 2D aunque no te puedes desplazar hacia los lados, el juego es mucho más dinámico y libre, ya que puedes cortar los movimientos y ataques a tu conveniencia, muy al estilo de SD Mode. Cuando Personalizas el juego, no podrás guardar tus récords, pero cuentas con esta opción que es muy buena, ya que puedes hacer lo que se te antoje, con CANCEL/ON puedes hacer movimientos especiales en medio de un combo; con STEP/ON te desplazas hacia los lados; ADDITIONAL/ON lo utilizas para atacar al oponente que se encuentra en el piso; COMBO TURBO/ON es para que los ataques sean más rápidos por lo que no tienes que ser tan exacto para marcar los golpes para hacer un combo y COMBO LIMIT/ON es para realizar los combos predeterminados.

Los combos que presentamos sólo sirven para la opción de juego 2D, ya que es donde más jugo le puedes sacar al juego con combos bizarros y cosas por el estilo. Estos combos son a nuestro parecer los mejores, ya que son cortos y bastante efectivos. Además gracias a que con los botones y con varias direcciones del control puedes efectuar diferentes golpes, existe una gran variedad de alternativas, por lo que no son los únicos.

RAIMA

Este personaje es extremadamente hábil por lo que casi todo le sirve para atacar rápidamente. Un ejemplo muy bueno es el siguiente: Deja el control hacia Atrás y marca B, C-Abajo una y otra vez con ritmo y podrás hacer que el combo no tenga fin, si quieres que se termine sin que dejes de pie al contrincante, sólo haz el control hacia Adelante y presiona B.

Otro combo buenísimo es comenzando con el Hayate (B, Atrás + B, B) para elevar al oponente y no lo dejes caer golpeándolo con Adelante + C-Abajo, Adelante + A, y si quieres terminar el combo, sólo realiza un Abise (Abajo, Atrás + C-Abajo) en cualquier momento.



Si te preguntas ¿y para qué sirve el Hiraizin?, pues es un poder que hace que no puedas tirar al contrincante, por lo que le puedes conectar más golpes sin que se pueda defender. Si no te sale el MikaZukijin, es porque necesitas tener poca energía para realizarlo, aproximadamente por la primera marca de victoria. Para este movimiento no necesitas barra de super, pero sí te baja un poco de la barra de energía.



Para realizar el movimiento de Error necesitas menos la mitad de la barra de energía (aunque sea un poco), ten cuidado porque cuando entra te la quitará toda y también le bajará la mitad de energía al oponente.

R. FALCON

A Falcon le hace falta un poco más de velocidad para que realmente sea muy criminal. De lo que te podemos decir es que sí tiene combos que pueden utilizarse junto con los supers. Checa este ejemplo: Abajo + C-Abajo, Adelante + B y el Consuming Ferocity (Adelante, Abajo, Atrás + C-Abajo) o este otro Adelante + A, B, A, A, C-Abajo y conéctale el Blasting Lancer (Atrás, Abajo, Adelante + C-Abajo).



Otro combo muy efectivo que baja bastante sin ser super es: Abajo + B, Adelante + B y el Moon Saver (Arriba, Atrás + C-Abajo, Abajo, Adelante + C-Abajo).



KATE

Bueno, pues con esta chica es muy fácil hacer combos aún en el modo 3D, el super Dancing Ilusion (Abajo, Atrás + C-Abajo) casi con cualquier cosa se puede combinar y el Starlight Burst (Atrás, Abajo, Adelante + C-Abajo) es tan rápido que incluso a distancia, puede alcanzar a un enemigo antes que caiga. El combo más comodo es cuando conectas el Elbow Knee (Adelante + B, A) para elevar al enemigo y para continuar sólo repite C-Abajo, Adelante + A para corretearlo y no dejarlo caer y si quieres terminar el combo como más te guste, ya sea con el Space Rolling Knee (Adelante, Atrás + A) o el Hurriacane Kick (Abajo, Adelante + A) o de plano con el super Starlight Brust.





HAYATO



Este tipo tiene varias combinaciones y combos, de hecho hay unos que no aparecen en la opción de Práctica, por ejemplo marca: Abajo + Atrás + A, C-Abajo, B, Adelante + B, B, B y así lo elevarás, ahora repite el combo de los puños y marca rápidamente el Genryuka (Adelante, Abajo, Abajo + Adelante + B) para rematarlo. Este combo también se puede hacer en 3D Mode. Si quieres algo más rápido y efectivo, eleva al contrincante con el combo Sin Kouga (B, Adelante + B, B, B) y continúa golpeándolo repitiendo Adelante + A, C-Abajo con ritmo para no dejarlo caer. Si quieres rematarlo, sólo realiza un Genryuka para que se vea apantallador.



RYUHI



Aunque es el héroe del juego, no tiene muchas opciones para dar combos muy largos, pero sí unos cortos y muy efectivos, éste por ejemplo, también se puede realizar en 3D Mode: Conéctale una patada (Adelante + Abajo + A), enseguida realiza un Ryuoukyaku (Abajo, Adelante, Abajo, Adelante + C-Abajo) y en cuanto caigas, repite el Ryuoukyaku. Este otro es exclusivo para 2D Mode, Abajo + A, A, Ryuoukyaku, Ryuoukyaku. Aunque es corto, baja más de la mitad de energía del contrincante.

MIN MIN

Es muy rápida y tiene bastantes combos, debes tener mucho cuidado con ella. Un combo muy bueno es comenzando con dos goles y enseguida elevas al oponente con Abajo, Adelante + C-Abajo, enseguida marcas el combo Mugen Choubu (B, B, Abajo + A, A, A, A, Abajo + A).Otra buena técnica es comenzar con 2 golpes, elevar al contrincante con Abajo, Adelante + C-Abajo y en cuanto entre este último golpe, realiza el super Kiringeki (Abajo, Abajo + C-Abajo) y puedes cacharlo de nuevo con el combo Mugen Choubu.



Una técnica más es conectando 2 golpes seguidos por un rodillazo (Adelante + C-Abajo) y enseguida marca el Kochousyou (Abajo, Adelante + C-Abajo).

GENGAI

Este terrible enanito es realmente mortal. Puedes trabar fácilmente al oponente repitiendo C-Abajo, Adelante + C-Abajo. Puedes marcar 2 golpes seguido de Adelante, Abajo + C-Abajo y repites la secuencia de las patadas para no dejarlo caer, incluso puedes ejecutarle el super Hakkei antes de que toque el piso.





SHOURYU

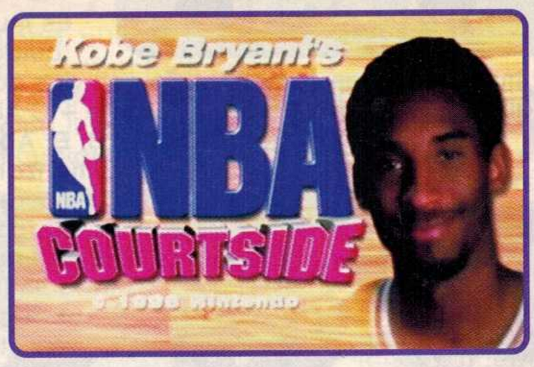
Este tipo también es extremadamente peligroso ya que sus combos, además de sencillos, son letales, un buen ejemplo es cuando empieza con el Combo Summersault (B, B, B, Arriba, Atrás + A) y rápidamente marcas B, C-Abajo, Adelante + A y te sigues con los 2 últimos golpes hasta que te canses. Lo puedes terminar con un Space Rolling Elbow (Adelante, Atrás + C-Abajo) o de plano con el super Relentless Assault (Atrás, Abajo, Adelante + C-Abajo). Un punto más a su favor es que puedes marcar X combo y marcas la patada con Adelante + C-Abajo y enseguida el agarre Swing D.D.T. (Abajo, Adelante + C-Abajo) el cual es muy efectivo.





Esperamos que estos combos te sean de gran ayuda y si tienes algún otro, no dudes en enviarlo.



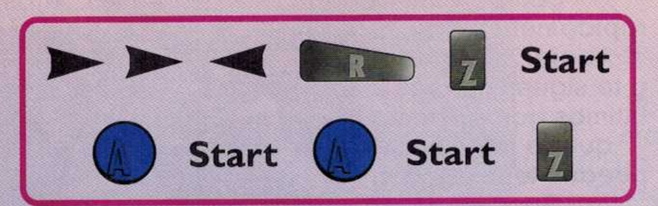


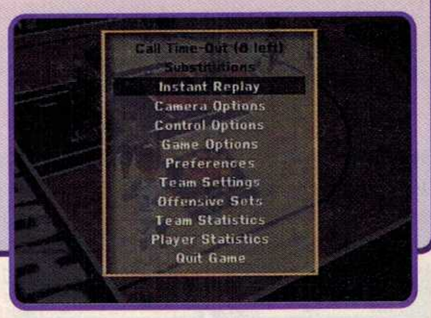


Los códigos que te dimos en pasadas ediciones no son todos los que exísten para este divertido título. Checa los siguientes trucos.

BIG HEAD MODE

Si quieres que los jugadores tengan unas cabezotas, debes realizar lo siguiente:
Comienza en cualquier modo. Presiona Start y para pausar el juego, después presiona los siguientes botones en orden (en el Control Pad):





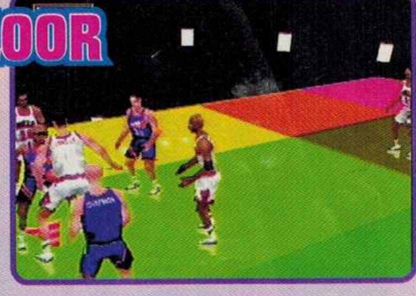




No te preocupes de lo que pase mientras introduces el código, sólo presiona los botones hasta completar la secuencia.
Ahora sí, tus jugadores serán unos verdaderos fenómenos en la cancha.

CODIGO DISCO FLOOR

Para que juegues tus partidos con una "Fiebre de sábado por la Noche", realiza lo siguiente:
Comienza cualquier juego, después pausa el juego con Start e introduce este código:

















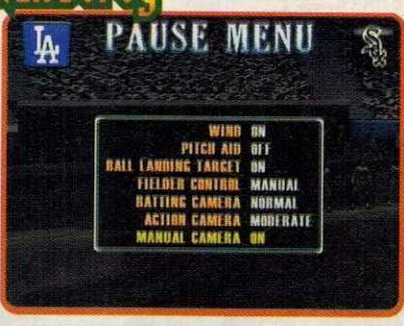
¿Listo para una excitante sorpresa?

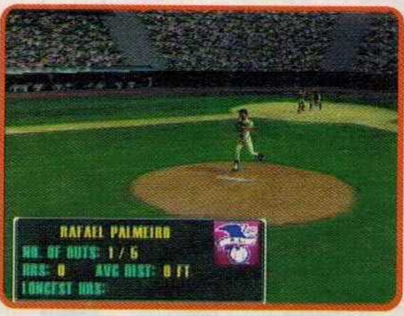


Probablemente All-Star Baseball '99 te sorprendió por sus excelentes gráficos, pero si quieres aumentar la diversión, aquí te damos estos códigos para hacerlo más interesante.

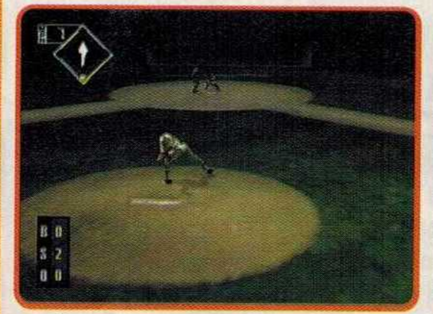


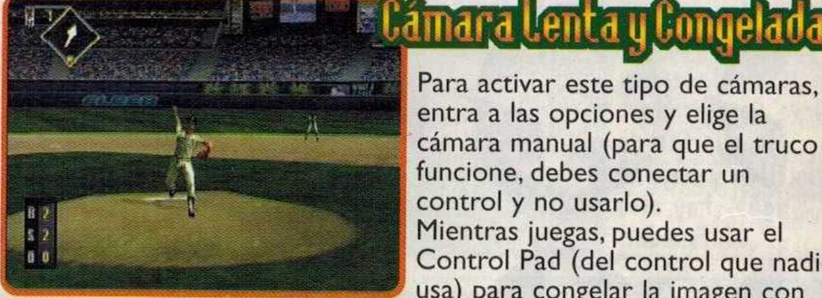
Cámara Manual en Home Run Derby





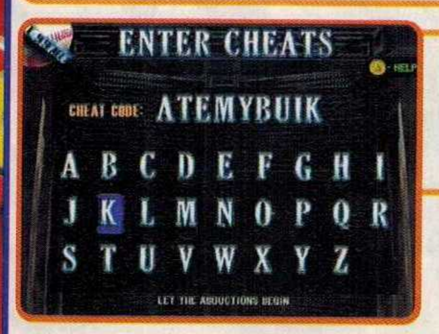
Como seguramente ya lo sabes, la opción de cámara manual no está disponible en el modo de juego Home Run Derby, pero si quieres activarla, sigue esta secuencia: Comienza un juego normal (no un Home Run Derby) y elige "On" en Manual Camera (lo activas en Game Options en el menú que aparece al poner pausa). Después sal del juego y entra a Home Run Derby. Ahora con el Control Stick del control 2 (o cualquier otro que no este siendo usado por algún jugador) puedes mover la perspectiva de la cámara al igual que en los otros modos de juego.





Cámara Lenta y Congelada

Para activar este tipo de cámaras, entra a las opciones y elige la cámara manual (para que el truco funcione, debes conectar un control y no usarlo).
Mientras juegas, puedes usar el Control Pad (del control que nadie usa) para congelar la imagen con sólo presionar Izquierda o poner el juego en cámara lenta presionando Derecha.



Ultimate Cheat

Esta es la forma para obtener el "Ultimate Cheat" de Acclaim, el cual consiste en jugar en un estadio y con unos jugadores bastante extraños: Introduce la palabra ATEMYBUIK en la pantalla de "Enter Cheats".

El segundo equipo lo reemplazará el CPU por los "bug-eyed green aliens" (del nuevo equipo llamado "Abductors") y así jugarás en un estadio futurista llamado Alienopolis. Aunque la apariencia de los jugadores cambiará, sus imágenes y habilidades seguirán siendo las mismas.



Después comienza un juego y elige el estadio de Alienopolis, el cual ya estará disponible.



tips de Banjo-Kazooie

Al parecer, cada que sale un nuevo juego de aventuras para el N64, las cosas que están escondidas o que tienes que buscar en los niveles se multiplican. Banjo Kazooie está muy lejos de ser la excepción. Así que este mes comenzaremos a dar la localización de absolutamente todo lo que tienes que encontrar en cada nivel y fuera de ellos.

Spiral Mountain

Los 6 contenedores de miel

1 Al iniciar, sigue el camino amarillo que va por la izquierda y junto a él hay unos troncos. En el del fondo está un contenedor.

2 Enfrente de donde están los troncos, hay un árbol que sostiene otro contenedor en su copa.

3 Continúa por este camino y cuando llegues a las salientes que conducen a la catarata, encontrarás un tercer contenedor.

4 En el centro de este sitio, al pie de la montaña que sirve de entrada a la guarida de Gruntilda y bajo el agua, hay otro contenedor.

5 Si destruyes todas las rocas cafés que encuentras siguiendo el camino que va desde el inicio hacia la derecha obtienes otro contenedor.

6 Elimina la lechuga gigante que está cerca de la madriguera de Bottles.

Al entrar a la guarida de Gruntilda, camina hacia la izquierda subiendo por los escalones de roca y obtienes tu primera pieza de rompecabezas.

Mumbo's Mountain

Ítems que podrás encontrar en este nivel:

3 Movimientos Nuevos
10 Piezas de Rompecabezas
100 Notas Musicales
2 Contenedores de Miel
5 Jinjos
1 Switch
5 Mumbo Tokens
La cabaña de Mumbo

Los 3 movimientos nuevos

1 A la derecha del inicio del nivel, hay una colina que puedes subir por un camino localizado en el costado izquierdo. Al llegar a la parte de arriba, podrás ver varias cabañas incluyendo la de Mumbo. A la izquierda de ella se encuentra el primer agujero de topo donde Bottles te enseñará el movimiento "Beak Buster" con el que puedes brincar y hacer que Kazooie caiga de pico.



2 Junto a las cabañas existe una pendiente que te lleva a un enorme hormiguero. Más adelante existe un camino que sube por una montaña.



En la cima se encuentran unos pilares de roca formando un círculo y enfrente de ellos está la segunda madriguera de Bottles. Aquí aprendes a hacer el movimiento "Talon Trot" con el cual Kazooie toma el control de la situación y carga a Banjo para avanzar por lugares empinados sin resbalarte.





3 Bajando por el costado de esta última montaña y caminando hacia adelante llegarás con un Gorila arriba de una palmera. Sube a ésta y toma la naranja de la copa. Llévasela a Chimpy para que puedas alcanzar la parte de arriba gracias al trozo de tierra que se levanta. Aquí encuentras la última madriguera de Bottles, donde aprendes a disparar huevos.



Las 10 piezas de rompecabezas

1 Cuando rescates a todos los Jinjos, el quinto te dará una pieza de rompecabezas.



2 Ve hacia las chozas y destrúyelas todas usando el movimiento "Beak Buster". La última te dará la pieza que buscas.



3 Dirígete a las columnas de piedra (donde aprendiste el movimiento "Talon Trot") y en el centro del círculo que forman, puedes tomar una pieza más.









4 Usando el "Beak Buster" cae encima de las 3 lozas con la imagen de una naranja que se encuentran alrededor de la palmera donde se encuentra Conga el gorila, así aparecerá una pieza de rompecabezas. También puedes obtener esta pieza si logras que las naranjas que Conga avienta, caigan en estas lozas.



5

Dale al mico la naranja de la palmera donde está Conga.

6

Sube al pedazo de tierra que se levanta después de que Chimp se va, para alcanzar las columnas de tierra y dispara huevos para pegarle a Conga. Cada que le atines tendrás que esquivar las naranjas que te lanza y si logras sobrevivir a su ataque obtienes otra pieza más.





Ve con Mumbo y haz que te convierta en termita (necesitas darle 5 Mumbo Tokens) para que puedas entrar al hormiguero. Si logras alcanzar la cima del hormiguero obtendrás una vida y una pieza de rompecabezas.

7

8

En la parte de afuera de la cabaña de Mumbo, se puede ver una pieza más ubicada en el ojo izquierdo del cráneo que forma la choza. Usando el movimiento "Flapflip" brinca para alcanzar esta parte.

En la colina junto al inicio del nivel, en una de las salientes de ésta hay otra pieza. Para tomarla fácilmente usa a Kazooie.



9



Si destruyes todas las secciones del enorme tótem que se encuentra girando en el centro del círculo formado por las chozas, consigues otra pieza más. Para deshacerte de este tótem dispárale huevos de forma que le atines a las bocas de las caras que lo forman.

10

Los 5 Jinjos

Morado: A la derecha del inicio, al pie de la colina se encuentra un pedestal al que tienes que llegar usando el movimiento "Flapflip".

Azul: Al frente del inicio hay un pequeño lago. Al lado derecho (viniendo del inicio) del puente que lo atraviesa, hay una pequeña isla donde se encuentra otro Jinjo.

Verde: Dirígete hacia las chozas y cuando hayas destruido la 4a. aparecerá un Jinjo.

Naranja: Donde se encuentran los pilares de piedra, en la cima de la montaña donde aprendes el movimiento "Talon Trot" sube por el lado derecho y al llegar al otro extremo podrás rescatar a otro Jinjo más.

Amarillo: Por la ladera de la montaña anterior, usando a Kazooie puedes encontrar a un Jinjo parado sobre una de las salientes.

Los 2 contenedores de miel



1

Ve hacia el tótem y destruye todas las secciones que lo forman menos la de hasta arriba. Sube a ésta y brinca para alcanzar el contenedor.

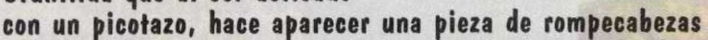
2

Ya sea que te conviertas en termita o que uses a Kazooie para caer suavemente, ve hacia la pendiente enfrente del hormiguero que da al lago y en la parte de en medio de la pendiente está el segundo contenedor.





El Switch

Junto a la palmera donde está Conga hay unos pilares de tierra. En el último se encuentra un switch con la cara de Gruntilda que al ser activado

con un picotazo, hace aparecer una pieza de rompecabezas en la guarida de la malvada bruja, exactamente sobre la entrada al nivel. Para tomar esta pieza haz que Mumbo te transforme en hormiga y sal del nivel tocando la loza del inicio. Ahora sube por el costado de la montaña brincando.



Las Notas Musicales

7 Sobre el puente que atraviesa el lago.
6 Dentro del lago.
9 Sobre el camino que sube por la montaña junto al toro.
21 En la ladera de la montaña donde se encuentra el Jinjo amarillo.
18 Alrededor de los pilares de piedra donde rescatas al Jinjo naranja.
6 Dentro del hormiguero.
6 Sobre los techos de las cabañas.
5 Al destruir la primera cabaña.
4 Dentro de la choza de Mumbo.
18 En la ladera de la colina junto al inicio.

Los 5 Mumbo Tokens

1. Junto al pedestal donde se encuentra el Jinjo morado hay un cráneo.
2. Debajo de la tabla que sirve de entrada a la choza de Mumbo se encuentra un cráneo.
3. Detrás del círculo formado por los pilares de piedra donde está el Jinjo naranja, encuentras otro.
4. Dentro del hormiguero, en la segunda plataforma se puede ver un cráneo. Para alcanzarlo necesitarás la ayuda de Kazooie.
5. Ve hacia las columnas de tierra que están junto a Conga y en la segunda hay un cráneo.

Treasure Trove Cove

Los 2 Movimientos Nuevos



1

Desde el inicio sigue el camino amarillo que va hacia el frente y cuando pases por debajo del arco, ve hacia la derecha hasta llegar a unas cajas. Usalas como escalones para alcanzar el camino de arriba. Ahora sigue este delgado pasillo hacia la izquierda y encontrarás a Bottles, quien te enseñará hacer el "Shock Jump" con el que podrás brincar muy alto si te paras en los círculos verdes.



2



Sube a la cubierta del barco y usa la escalera de cuerdas usando a Kazooie para alcanzar la parte media del mástil donde se encuentra el otro agujero de topo. Aquí aprendes a volar cuando te paras en los círculos rojos y cuando tienes plumas rojas.

Items que podrás encontrar en este nivel:

2 Movimientos Nuevos
10 Piezas de Rompecabezas
100 Notas Musicales
2 Contenedores de Miel
5 Jinjos
1 Switch
8 Mumbo Tokens

Las 10 piezas de rompecabezas



1 Si vuelas desde el mástil hacia la montaña (cuya cima aloja al faro) y te diriges hacia el hueco de la izquierda, podrás encontrar un cofre que guarda en su interior una pieza de rompecabezas.



2 Si ayudas al Capitán Blubber a recuperar su tesoro perdido, obtendrás una pieza más. Este tesoro está formado de dos partes. La primera se encuentra destruyendo la escotilla de la cubierta con lo que entrarás a la bodega del barco. Sumérgete y hasta el fondo, está la primera mitad del tesoro. La segunda parte se encuentra en la otra mitad de la cubierta. Para llegar a ella nada y entra por el costado del barco usando una de las escotillas laterales. De nuevo, ya que estés adentro nada hacia el fondo.





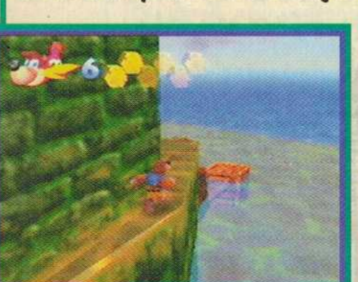
3 Usando los círculos verdes brinca por las columnas y llega hasta la pared de la montaña. En esta parte existe un hueco donde está una pieza más de rompecabezas.



4 Vuela del mástil hacia la montaña y entra al hueco de la derecha (está enfrente del cofre donde obtienes una de las piezas del rompecabezas). Así consigues llegar a la cima de la montaña donde se encuentra el faro. Sube a la parte de arriba de éste y sobre el techo está otra pieza.

5 Dirígete al barco y pasa por debajo del arco que forma la montaña ya sea nadando o volando (es más seguro por aire) para llegar a las escaleras de madera. De aquí ve hacia el pasillo de la derecha de estas escaleras y usando las cajas que flotan en el agua avanza con cuidado, ya que si caes al agua saldrá un tiburón. Al final del camino encontrarás la pieza de rompecabezas.

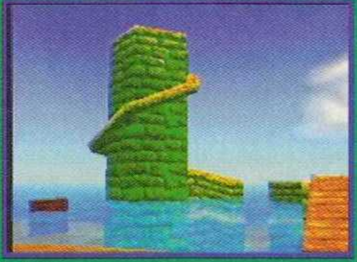




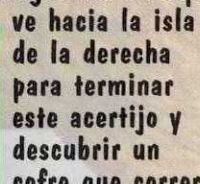




6 Del barco, dirígete a las escaleras de madera que estánpasando debajo del arco que forma la montaña. Sube por las tres escaleras de madera y al final llegarás a un estanque. En el fondo está otra pieza de rompecabezas, pero antes de sumergirte por ella elimina al pez mina que encuentra aquí.



7 Del lado derecho de las escaleras, viniendo del barco hay una isla a la cual llegas a través de un puente de roca que continúa en una rampa que sube en espiral (entre la primera y segunda sección de este puente hay una vida).
Llega a la isla y cae sobre la cruz roja usando "Beak Buster" para que se convierta en una flecha. Ahora usa el círculo rojo para volar en la dirección que te indique la flecha (vas a tener que usar una pluma roja durante tu vuelo). Después de pasar sobre las escaleras de madera verás otra cruz a la que tendrás que caerle encima con el pico de Kazooie para que se convierta en flecha. Repite lo anterior para las 5 cruces y al final llegarás a una cruz que se convierte en signo de interrogación. De aquí ve hacia la isla de la derecha para terminar este acertijo y descubrir un cofre que correrá en círculos por esta isla hasta que logres caerle de pico.





8 Desde el inicio, hacia la izquierda hay un cangrejo gigante. Elimínalo picoteándolo en los ojos cuando no esté moviendo sus tenazas. Luego entra en el interior de su concha.



9 Dirígete a las cajas que sirven para llegar con Bottles para aprender a usar los círculos verdes.
Ahora ve hacia la derecha (alejándote de la madriguera de Bottles) y del lado izquierdo del pasillo verás una cubeta junto al castillo submarino. Baja con ella y dispárale dos huevos hacia atrás de modo que caigan dentro.
Con esto el agua que cubre al castillo desaparece y podrás entrar para resolver un acertijo.
Ya adentro tienes que caer sobre las letras de tal manera que escribas **BANJO KAZOOIE** en menos de 100 segundos.
Finalmente, elimina al cangrejo que se libera para obtener la pieza del rompecabezas.









10 Encuentra a los 5 Jinjos.

Los 5 Jinjos

Azul: Exactamente debajo del inicio está este Jinjo. Al entrar al agua saldrá un tiburón; para eliminarlo haz que se acerque lo más que puedas a la orilla y desde ahí dispárale huevos hasta que le saques energía.

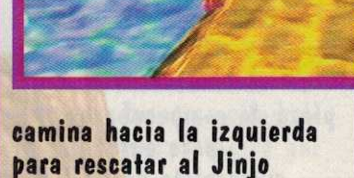
Verde: En la parte más alta del mástil del barco se encuentra otro Jinjo.

Morado: Ve hacia donde está Bottles en la zona de círculos verdes. Usalos para avanzar y llegar a la columna donde está el Jinjo.

Amarillo: A éste lo rescatas de una palmera que se encuentra en una saliente junto al faro.

Naranja: Del inicio sigue el camino que va hacia la izquierda hasta llegar a un círculo verde. Sal para llegar a la parte de arriba donde hay un cofre. Sube por la pendiente que está detrás de este cofre usando a Kazooie y más adelante verás otro círculo verde que te ayudará a seguir adelante. Encuentra el 3er. círculo verde y después de usarlo



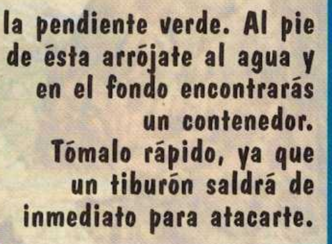


camina hacia la izquierda para rescatar al Jinjo naranja.



Los 2 contenedores de miel

1



Desde el inicio sigue el camino que va hacia la izquierda y cuando encuentres el círculo verde úsalo para llegar enfrente de un cofre. Rodéalo y dirígete hacia la pendiente verde. Al pie de ésta arrójate al agua y en el fondo encontrarás un contenedor. Tómalo rápido, ya que un tiburón saldrá de inmediato para atacarte.



2

Camina por la senda amarilla que parte del inicio y que va hacia la derecha. Pasa por el castillo submarino y sigue adelante hasta que llegues a los 2 cofres. A la derecha hay tres palmeras y enfrente de ellas, dentro del agua hay una caja que está flotando. Llega nadando y burlando al tiburón.

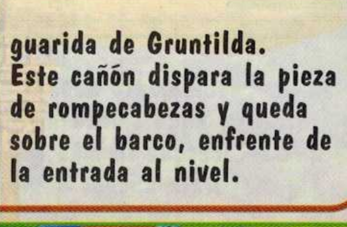




el switch

Dirígete hacia el faro y detrás de la entrada está el switch que activa un cañón en la guarida de Gruntilda. Este cañón dispara la pieza de rompecabezas y queda sobre el barco, enfrente de la entrada al nivel.







Continúa en la página 50





Nintendo

PORQUE LLEVA HASTA TU CASA, ESCUELA ,SALÓN DE FIESTAS, JARDÍN TODO PARA QUE TÚ SEAS LA PRÓXIMA CEDE DE LA COPA DEL MUNDO.

Y ADEMÁS CONTAMOS CON



ACTIVIDADES FÍSICAS

Y

MUNDO Nintendo

KIOS
TEMAS CON ANIMADORES
JUEGOS
PASTELES
PIÑATAS
NINTENDOMENUS
REGALO ESPECIAL PARA EL FESTEJADO
Y MUCHO MAS ...

FORMA Y VIVE TU PROPIA
FIESTAVENTURA
INFORMES Y VENTAS
566-36-26

BAJO LICENCIA AUTORIZADA DE GAMELA MÉXICO S.A. DE C.V.
www.nintendo.com.mx

Viene de la página 40

Los 8 Mumbo tokens

1. Cerca de donde está Bottles, sobre el círculo verde el cual tienes que usar para alcanzarlo.
2. Dentro del barco hay uno, en la bodega a la que entras por la cubierta.
3. En la entrada del faro.
4. Sobre el mástil, donde está la otra madriguera de Bottles, desde la cubierta.
5. Dentro del cofre junto a las escaleras de madera
6. hay dos más.
7. En el mar, a la derecha de la isla donde está escondido el cofre dorado (el que te da una pieza de rompecabezas), está otro cráneo.
8. Debajo del arco que forma la montaña, sobre una caja junto a la pared de la montaña.

Las Notas Musicales

4	Al inicio del nivel.
19	En el barco (11 afuera y 8 adentro).
8	Sobre la copa de dos palmeras.
9	En el castillo submarino (5 afuera y 4 adentro).
5	En la parte de arriba del faro.
12	En las escaleras.
5	En los cofres de tesoro.
6	Dentro de la concha del cangrejo gigante.
12	En las escaleras de madera.
20	Por toda la playa.

Clanker's Cavern





Items que podrás encontrar en este nivel:

1 Movimiento Nuevo
10 Piezas de Rompecabezas
100 Notas Musicales
2 Contenedores de Miel
5 Jinjos
1 Switch
4 Mumbo Tokens

1 Movimiento Nuevo





Tienes que entrar al interior de Clanker por su respiradero y caminar todo derecho hasta la siguiente sección, aquí encuentras un círculo rojo que tienes que usar para volar hacia el fondo de esta sección y entrar por el agujero. Así encuentras la madriguera de Bottles que la verdad, se encuentra en un lugar bastante extraño. El movimiento que aprendes es "Wonderwing" con el que Banjo y Kazooie se hacen invulnerables.

Las 10 piezas de rompecabezas

2. Nada hacia la caverna que se encuentra detrás de Clanker (la entrada es el tubo verde) y vence a los 4 cangrejos mutantes. Al hacerlo aparecerá en el centro de la caverna una pieza.





1. A la izquierda de Clanker, bajo el agua hay un tubo que te lleva directo a una pieza de rompecabezas. Aquí tienes que nadar muy rápido para que te dé tiempo de entrar y salir.

3 Si nadas hacia el fondo del estanque donde se encuentra Clanker podrás ver una cadena que lo detiene y que sale de un agujero. Entra en éste y pasa 3 veces por la llave que está atorada en la cerradura. Así consigues que la cadena se haga un poco más larga y Clanker salga a la superficie. Al hacerlo podrás conseguir muchas cosas más dentro de este nivel, además de la pieza de rompecabezas que aparece en la espalda de Clanker. Cuida tu aire usando las burbujas que saca Gloop (el pez junto a la llave).

4 Usa el nuevo movimiento que te hace invulnerable para pasar a través de las aspas y llegar a la pieza.





5 Entra a Clanker por su respiradero y pasa a través de las aspas sin que te dañen para tomar la pieza que se encuentra del otro lado.

6 Rescata a los 5 Jinjos.

7 Sube a la tuerca que está en el respiradero de Clanker y espera a que éste la dispare hacia arriba. Cuando lo haga sube a las tuberías y caminando por ellas llega hacia la pared donde se encuentra la pieza.



8 Arréglale los dientes a Clanker disparándole 3 huevos a cada uno de aquéllos que estén amarillos (son dos, uno de cada lado). Espera a que su boca esté sobre el nivel del agua para dispararle. Una vez arreglados, entra por el lado derecho para obtener la pieza.

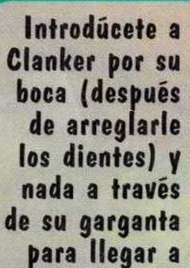


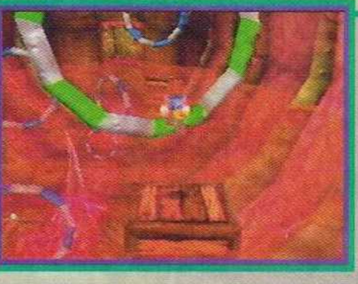


9 Sube a la cola de Clanker y llega hasta la plataforma donde están las plumas rojas. De allí brinca hacia la reja de la pared y pégale para liberar la pieza.



10 Introdúcete a Clanker por su boca (después de arreglarle los dientes) y nada a través de su garganta para llegar a una zona donde hay varios aros azules y uno verde. Atraviesa el verde y fíjate qué aro cambia de color para que pases por él. Continúa así hasta que pases por todos los aros y al final, el nivel del agua subirá y podrás alcanzar la pieza de rompecabezas de la saliente en la pared del fondo.







Los 5 Jinjos

Morado: Entrando por las branquias izquierdas de Clanker, sumérgete en un agujero que hay inmediatamente entrando.

Azul: Entra en cualquiera de los dos tubos verdes que se encuentran al lado derecho de Clanker y podrás recatar a este Jinjo.

Verde: Hasta el fondo del estanque, donde se encuentra la cadena de Clanker.

Naranja: Sube a la aleta izquierda de Clanker y de allí dirígete hacia la plataforma de enfrente para que puedas eliminar a la criatura verde que sale del agujero de la pared y así puedas tomar la vida. Ahora usa el disco verde para saltar hacia el tubo que está hacia la izquierda. Sube por este tubo y al llegar hasta arriba, brinca hacia la ventilación de la izquierda. Cae de pico en la rejilla y rescata al Jinjo naranja.

Amarillo: Usa las tuberías de la derecha de las escaleras que están junto al inicio para llegar a una columna donde está este Jinjo junto a un panal.

Los 2 contenedores de miel



1. Usando la misma técnica para rescatar al Jinjo Naranja, ve hacia la ventilación que está a la izquierda de la primera y cae de picotazo para entrar por el contenedor.
Usa a Kazooie para bajar por la primera ventilación sin resbalarte.



2. Junto a la aleta izquierda de Clanker, al lado de la plataforma donde está el círculo verde hay un tubo que va hacia arriba y que se sumerge un poco en el agua. Métete al agua y nada por debajo del tubo para que entres a él y tomes el otro contenedor.





El switch



Entra a Clanker por su respiradero e inmediatamente verás el switch. Este hace que los ojos de la imagen de Gruntilda en el piso de su guarida se levanten. Si les caes de picotazo a los dos saldrá la pieza sobre la imagen.



Los 5 Mumbo tokens

1. Siguiendo las tuberías del lado izquierdo de las escaleras que están cerca del inicio, puedes alcanzar el cráneo que se localiza por encima de la entrada a este nivel.

2. Cuando le arreglas el diente izquierdo a Clanker puedes entrar por la abertura que deja, para obtener otro cráneo más.

3. Sube por la cola de Clanker y baja suavemente al tubo de ventilación que está debajo de la plataforma con 6 plumas rojas. Elimina a la criatura verde y toma el cráneo.

4. Entra en el tubo naranja que se encuentra del lado derecho de la boca de Clanker y al fondo encontrarás otro cráneo.

5. A la izquierda de Clanker, usando el disco verde brinca hacia la derecha alcanza la parte alta de un tubo y brinca hacia la derecha para agarrarte de otro más delgado. Sube y salta hacia las rejillas de la derecha.

bubble gloop swamp

Las Notas Musicales

8	En las tuberías del principio.
13	Bajo el agua. (6 en el tubo de entrada al estanque y 7 en el tubo abajo a la derecha de Clanker).
8	En el túnel submarino detrás de Clanker, donde están los cangrejos mutantes.
8	Hasta el fondo del estanque, donde está la cadena de Clanker.
10	En la espalda de Clanker.
28	Dentro de Clanker.
25	En las tuberías por encima y detrás de Clanker.

1 Movimiento Nuevo





"Stilt Stride" es el movimiento que aprendes cuando vas a la madriguera de Bottles que se encuentra a tu espalda en el momento de entrar al nivel. Al hablar con Bottles, las botas para el pantano se activan y te hacen invulnerable a los ataques de las pirañas por unos instantes.

Las 10 piezas de rompecabezas

Ítems que podrás encontrar en este nivel:

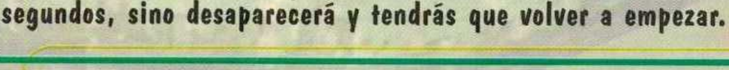
10 Piezas de Rompecabezas
100 Notas Musicales
2 Contenedores de Miel
5 Jinjos
1 Switch
5 Mumbo Tokens
La cabaña de Mumbo



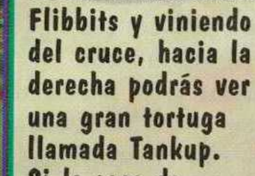
1 Si desde el inicio caminas todo derecho, pasando por un arco y luego por un tronco con 3 notas musicales, llegas a una isla de la que parten 4 caminos (incluyendo en el que vienes). Ve por el de la derecha usando una enorme hoja que flota y caerás en otra isla habitada por ranas amarillas conocidas como Flibbits. Elimina a las seis antes de que ellas lo hagan contigo y podrás quitarles una pieza.



2 En el cruce anterior hay un switch verde con la imagen de una pieza de rompecabezas. Usa el "Beak Buster" para activarlo y aparecerá una pieza. Para llegar a ella sigue el camino que tienes enfrente. Tienes que tomarla antes de 45 segundos, sino desaparecerá y tendrás que volver a empezar.



3 Desde la isla donde se encuentran los Flibbits y viniendo del cruce, hacia la derecha podrás ver una gran tortuga llamada Tankup. Si le caes de picotazo en sus cuatro patas recibirás de ella una pieza.











Entra por la boca de la tortuga gigante y llegarás a la clase de Tiptop (viejo conocido de DKR). Observa bien la secuencia en que cantan las ranitas y después cae encima de ellos con un picotazo. Pasa las 3 pruebas y obtienes una pieza de Tiptop.

4



Hacia enfrente de la isla de las ranas amarillas (viniendo del cruce), hay unas columnas de madera muy altas con chozas en la parte de hasta arriba. Usa el círculo verde para ir subiendo por ellas y destruye las chozas. Hasta el final encuentras la pieza.

7

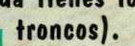


Siguiendo el laberinto, antes de llegar a la cabaña de Mumbo hay un camino alterno que te lleva a otro switch verde. Actívalo y sigue el camino que te lleva a la pieza. Aquí tienes 10 segundos para alcanzar la pieza antes de que desaparezca.

8



Del inicio dirígete al cruce de donde parten cuatro caminos y toma el que va hacia la izquierda. Al llegar a la zona donde están las dos ranas rojas, elimínalas y toma las botas para que llegues rápidamente al huevo morado enfrente (suponiendo que a tu espalda tienes los troncos).





Usando el disco verde detrás de éste, súbete al huevo y cáele de pico en donde está la cruz. Ahora busca donde aparece la cruz y picotéalo allí para seguir quitándole capas hasta que obtengas la pieza.

9

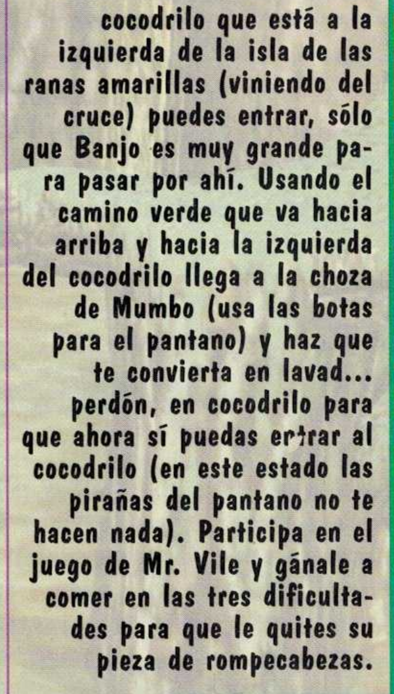


Para obtener otra pieza más tienes que alimentar a 5 estatuas doradas con forma de cocodrilo. La primera, de ojos verdes, está a la izquierda del inicio.

10

Al alimentarla aparecerá la segunda, de ojos azules, que se encuentra en el camino que conduce a la pieza que activas con el switch verde del cruce. Sigue dicho camino hasta la segunda desviación. Ahora ve hacia donde están las chozas y antes de llegar a la última, párate en el círculo verde y dispárale a la estatua de ojos rojos. La estatua que sigue, de ojos azules, está detrás del cocodrilo gigante. Finalmente regresa con la tortuga gigante, ya que detrás de ella está la estatua de ojos morados.





Por la nariz del enorme cocodrilo que está a la izquierda de la isla de las ranas amarillas (viniendo del cruce) puedes entrar, sólo que Banjo es muy grande para pasar por ahí. Usando el camino verde que va hacia arriba y hacia la izquierda del cocodrilo llega a la choza de Mumbo (usa las botas para el pantano) y haz que te convierta en lavad... perdón, en cocodrilo para que ahora sí puedas entrar al cocodrilo (en este estado las pirañas del pantano no te hacen nada). Participa en el juego de Mr. Vile y gánale a comer en las tres dificultades para que le quites su pieza de rompecabezas.

5



6 Rescata a los 5 Jinjos.



Los 2 contenedores de miel

1 Dentro de la tortuga gigante, subiéndote al estrado de Tiptop puedes alcanzar el contenedor.



2 Dentro de la choza de Mumbo, en el techo hay otro. Sube al borde de madera usando la columna que no tiene lumbre.



El switch



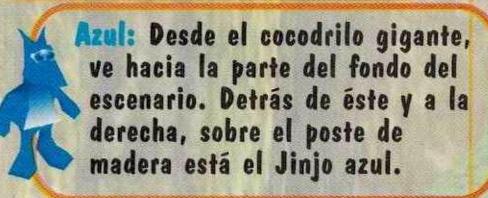
Ve hacia las chozas de los árboles y al derribar la tercera, aparece el switch que destruye el sombrero de la estatua de Gruntilda. Cuando salgas del nivel, entra en la puerta que está enfrente de la entrada al pantano, junto a la estatua (requieres 260 notas musicales). Destruye la pared de la izquierda de la entrada y al fondo encontrarás un switch que activa un círculo verde alrededor del jarrón del centro de esta nueva sección. Usa este círculo para entrar en el jarrón y el resto es pan comido.

Los 9 Mumbo tokens

1. Detrás de la columna donde se encuentra el Jinjo amarillo puedes tomar un cráneo. Usa las botas que se encuentran enfrente del inicio del nivel para que no tengas problemas.
2. Si subes por la columna de madera que está enfrente del huevo rosa puedes encontrar otro cráneo en la parte de arriba.
3. Siguiendo el camino que te conduce a la pieza que activas con el switch verde en el cruce, llega hasta la tercera desviación y encontrarás un círculo formado por huevos y en su centro un cráneo.
4. Detrás de Tiptop (que está dentro de la tortuga gigante) hay un cráneo.
5. Detrás de Mumbo, dentro de su choza, hay otro cráneo.
6. Detrás de la choza de Mumbo.
7. Dentro del cocodrilo gigante.
8. Hay dos cráneos debajo del tercer árbol de la izquierda, si vienes desde la isla de las ranas.
9. Ve a las chozas en las columnas de madera y usando el penúltimo círculo verde, ve en dirección contraria a la última choza para tomar otro cráneo.

Los 5 jinjos

Morado: Al frente de la isla de las ranas amarillas, viniendo del cruce, debajo del segundo árbol de la derecha.



Azul: Desde el cocodrilo gigante, ve hacia la parte del fondo del escenario. Detrás de éste y a la derecha, sobre el poste de madera está el Jinjo azul.

Verde: Siguiendo el camino que te lleva a la pieza de rompecabezas que activas con el switch verde en el cruce, casi al final de éste puedes ver una desviación que te lleva hacia el Jinjo verde.

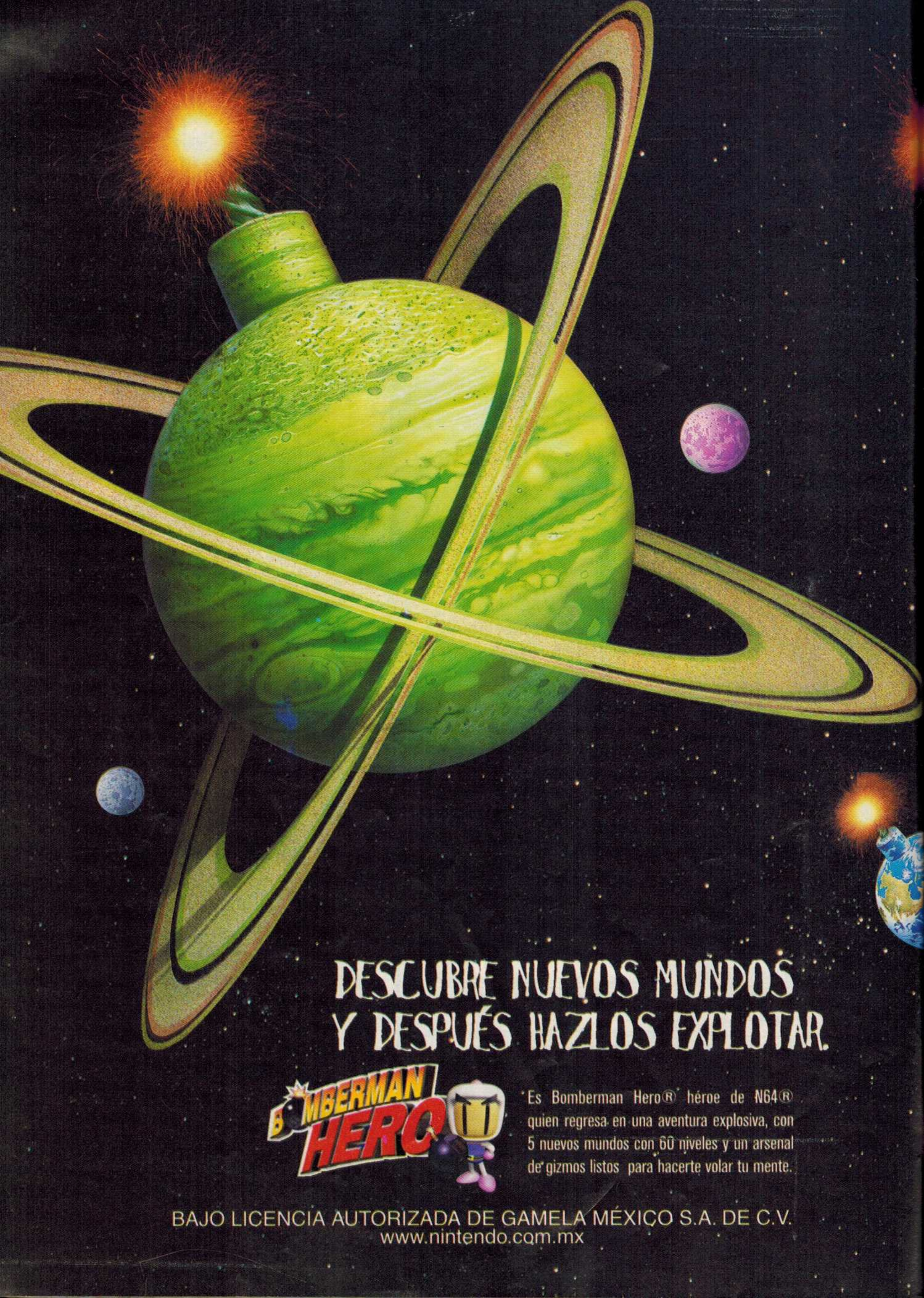


Naranja: Detrás de Tankup, la tortuga gigante, puedes ver al Jinjo dentro del pantano. Si te conviertes en cocodrilo será más fácil rescatarlo.

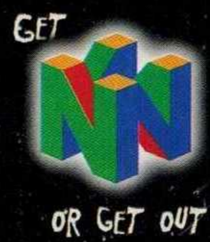
Amarillo: Caminando hacia el arco que se encuentra enfrente de donde comienzas el nivel podrás ver a este Jinjo parado sobre una columna a la izquierda del mismo.

Las notas musicales

20	En la rampa verde que está enfrente del switch verde en el cruce.
10	En la tortuga gigante (4 en sus patas y 6 adentro).
11	En el cocodrilo gigante (5 en su nariz y 6 adentro).
9	En las bases de los troncos donde están las chozas.
12	En el laberinto.
8	Cerca del Jinjo azul, detrás del cocodrilo gigante.
5	Detrás del huevo azul.
5	En la choza donde está el switch.
20	Por todo el pantano.


DESCUBRE NUEVOS MUNDOS
Y DESPUÉS HAZLOS EXPLOTAR.
BOMBERMAN HERO
Es Bomberman Hero® héroe de N64® quien regresa en una aventura explosiva, con 5 nuevos mundos con 60 niveles y un arsenal de gizmos listos para hacerte volar tu mente.
BAJO LICENCIA AUTORIZADA DE GAMELA MÉXICO S.A. DE C.V.
www.nintendo.com.mx





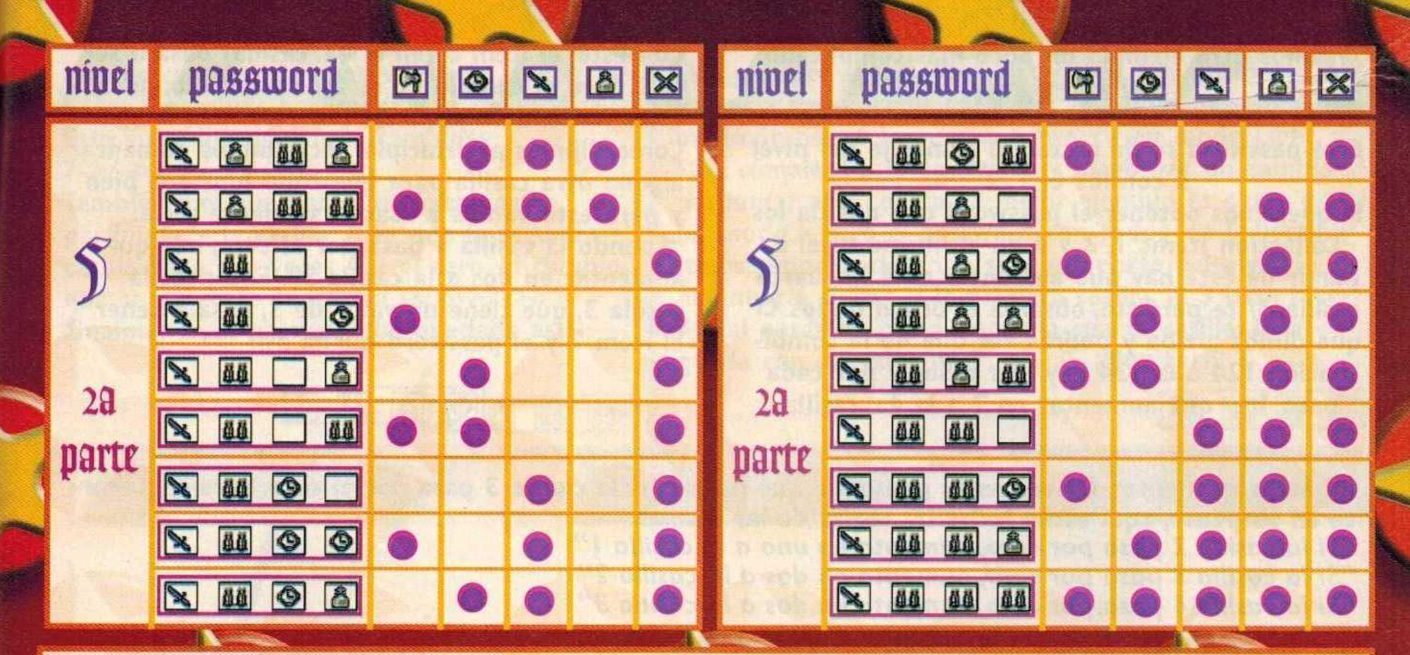
®, and the "N" logo are trademarks of Nintendo of America Inc. © 1998 Nintendo of America Inc. *™ & © 1998 HUDSON SOFT. LICENSED TO NINTENDO. www.nintendo.com

Castlevania Legends

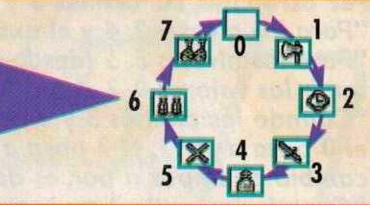
Primero te vamos a dar todos los passwords del juego en modo Standard y luego te vamos a decir cuál es la técnica para sacarlos, así como el procedimiento para convertir un password de modo Standard a Light.

nivel	password	[hacha]	[reloj]	[daga]	[frasco]	[cruz]
2	[hacha] [hacha] [□] [hacha]					
	[hacha] [hacha] [□] [daga]	●				
3	[hacha] [cruz] [□] [□]					
	[hacha] [cruz] [□] [reloj]	●				
	[hacha] [cruz] [□] [frasco]		●			
	[hacha] [cruz] [□] [dos frascos]	●	●			
4	[reloj] [□] [hacha] [hacha]					
	[reloj] [□] [hacha] [daga]	●				
	[reloj] [□] [hacha] [cruz]		●			
	[reloj] [□] [hacha] [otro]	●	●			
	[reloj] [□] [daga] [hacha]			●		
	[reloj] [□] [daga] [daga]	●		●		
	[reloj] [□] [daga] [cruz]		●	●		
	[reloj] [□] [daga] [otro]	●	●	●		
5 1a parte	[reloj] [frasco] [hacha] [□]					
	[reloj] [frasco] [hacha] [reloj]	●				
	[reloj] [frasco] [hacha] [frasco]		●			
	[reloj] [frasco] [hacha] [dos frascos]	●	●			
	[reloj] [frasco] [daga] [□]			●		
	[reloj] [frasco] [daga] [reloj]	●		●		
	[reloj] [frasco] [daga] [frasco]		●	●		
	[reloj] [frasco] [daga] [dos frascos]	●	●	●		
	[reloj] [frasco] [cruz] [□]				●	
	[reloj] [frasco] [cruz] [reloj]	●			●	
	[reloj] [frasco] [cruz] [frasco]		●		●	
	[reloj] [frasco] [cruz] [dos frascos]	●	●		●	
	[reloj] [frasco] [otro] [□]			●	●	
	[reloj] [frasco] [otro] [reloj]	●		●	●	
	[reloj] [frasco] [otro] [frasco]		●	●	●	
	[reloj] [frasco] [otro] [dos frascos]	●	●	●	●	

nivel	password	[hacha]	[reloj]	[daga]	[frasco]	[cruz]
extra	[daga] [□] [□] [hacha]					
	[daga] [□] [□] [daga]	●				
	[daga] [□] [□] [cruz]		●			
	[daga] [□] [□] [otro]	●	●			
	[daga] [□] [reloj] [hacha]			●		
	[daga] [□] [reloj] [daga]	●		●		
	[daga] [□] [reloj] [cruz]		●	●		
	[daga] [□] [reloj] [otro]	●	●	●		
	[daga] [□] [frasco] [hacha]				●	
	[daga] [□] [frasco] [daga]	●			●	
	[daga] [□] [frasco] [cruz]		●		●	
	[daga] [□] [frasco] [otro]	●	●		●	
	[daga] [□] [dos frascos] [hacha]			●	●	
	[daga] [□] [dos frascos] [daga]	●		●	●	
	[daga] [□] [dos frascos] [cruz]		●	●	●	
	[daga] [□] [dos frascos] [otro]	●	●	●	●	
5 2a parte	[daga] [frasco] [□] [□]					
	[daga] [frasco] [□] [reloj]	●				
	[daga] [frasco] [□] [frasco]		●			
	[daga] [frasco] [□] [dos frascos]	●	●			
	[daga] [frasco] [reloj] [□]			●		
	[daga] [frasco] [reloj] [reloj]	●		●		
	[daga] [frasco] [reloj] [frasco]		●	●		
	[daga] [frasco] [reloj] [dos frascos]	●	●	●		
	[daga] [frasco] [frasco] [□]				●	
	[daga] [frasco] [frasco] [reloj]	●			●	
	[daga] [frasco] [frasco] [frasco]		●		●	
	[daga] [frasco] [frasco] [dos frascos]	●	●		●	
	[daga] [frasco] [dos frascos] [□]			●	●	
	[daga] [frasco] [dos frascos] [reloj]	●		●	●	



Para explicarte cómo obtener cualquier password, vamos a tomar como base el primer password de la tabla, o sea el que te da acceso al segundo nivel en modo Standard y con ningún ítem. También vamos a asignarles valores a cada uno de los ítems que pueden formar un password de la siguiente manera:



Y cuando digamos que alguna casilla tiene valor cero, nos referimos a que en esa casilla no hay elemento. Por otra parte, vamos a estar haciendo movimientos de ítems en las casillas como indican las flechas en el círculo de arriba y cada que tengamos que pasar por el cero, vamos a usar el mismo principio que en matemáticas se usa cuando se suman dos números como en el siguiente ejemplo:

$$\begin{array}{r} 1 \\ 17 \\ +18 \\ \hline 35 \end{array}$$

Si te fijas, cuando sumamos el 7 y el 8 decimos que nos da 5 y que llevamos uno, el cual es sumado a la siguiente cifra. Esto lo explicaremos más adelante para los passwords.

Un password te guarda el nivel en que te quedaste, el modo de juego que escogiste al principio y los Collection Items que has tomado. El orden de los Collection Items que usa el juego para proporcionarte los passwords es el siguiente:

0, 1, 2, 12, 3, 13, 23, 123, 4, 14, 24, 124, 34, 134, 234, 1234, 5, 15, 25, 125, 35, 135, 235, 1235, 45, 145, 245, 1245, 345, 1345, 2345, 12345

Tomando los números como se indica a continuación:

1. 2. 3. 4. 5.

Estas combinaciones de ítems hacen que el pasar de un password a otro, aumente en 2 la 4a. casilla del password, por ejemplo:



Este es el password base (nivel 2, ningún Collection Item)

Si queremos sacar el password que nos da acceso al nivel 2 y el primer Collection Item a partir del anterior, hay que aumentar en dos a la 4a. casilla lo que nos da:



Este password nos da acceso al nivel 2 con el primer CI.

Hasta aquí está fácil, sólo hay que mencionar que no se pueden tener CI en un nivel anterior al nivel donde lo encuentras, o sea, el reloj que está hasta el nivel 3 no lo puedes tener en el nivel 2.



Veamos otro ejemplo un poco más complicado:

Este password te da acceso al principio del nivel 5 con los CI 1, 2 y 4.
Si queremos obtener el password que nos da los Collection Items 1, 3 y 4 en el mismo nivel a partir de éste hay que aumentar en 4 la cuarta casilla. Si te perdiste, observa el orden de los CI que dimos arriba y podrás ver que de la combinación 124 a la 134 hay dos pasos y por cada paso, hay que aumentar en 2 a la 4a. casilla.

Con esto, el ítem 6 (en la 4a. casilla) pasa a ser el 2. Pero el cambio no es así de sencillo, pues al estar haciéndolo pasamos por el 0.
Como dijimos al principio necesitamos aumentar alguna otra casilla para que todo funcione bien y para esto vamos a usar la siguiente regla: "Cuando la casilla 4 pasa por el cero, hay que aumentar en dos a la casilla 3". Entonces la casilla 3, que tiene un valor de 5, pasa a tener el ítem 7 y el password queda así:



En estos momentos tal vez estás pensando qué pasaría si la casilla 3 pasa por el cero. Para no tenerte en suspenso, aquí están todas las reglas de las casillas:
"Si la casilla 2 pasa por cero, aumenta en uno a la casilla 1"
"Si la casilla 3 pasa por cero, aumenta en dos a la casilla 2"
"Si la casilla 4 pasa por cero, aumenta en dos a la casilla 3"

Por otro lado, las casillas 3 y 4 sólo pueden tener valores pares o impares en ciertos momentos:
"Para los niveles 2, 4 y el extra, la casilla 4 sólo puede tener los valores 1, 3, 5 ó 7."
"Para los niveles 3, 5 (desde el principio) y la segunda parte del 5, la casilla 4 únicamente puede tener los valores 0, 2, 4 ó 6."
"Cuando las casillas 3 y 4 tengan que pasar de valores pares a impares: el 0 pasa a ser 1, el 2 pasa a ser 3, el 4 pasa a ser 5, el 6 pasa a ser 7. Esto mismo pasa para el cambio de impar a par, es decir, el 1 se hace 0, el 3 se hace 2, etc."
"Cuando la casilla 2 pase por cero, además de aumentar en uno a la casilla 1, provoca que la casilla 3 pase de impar a par o viceversa."

Otras reglas que hay que tener en cuenta son:
"Cuando se pase de un nivel al siguiente, la casilla 2 aumenta en cuatro exceptuando el cambio del nivel 3 al 4. Además de este aumento, la casilla 4 pasa de impar a par o viceversa. En caso de que el cambio de nivel sea de 3 a 4, la casilla 2 aumenta en 3."

Con todas estas reglas vamos a ver dos ejemplos:

Este password te da acceso al nivel 4 con los Collection Items 1, 2 y 3. Si a partir de este queremos obtener acceso al nivel extra con los CI 1, 2, 3 y 4, primero hay que sumarle 16 a la cuarta casilla puesto que de la combinación 123 a la 1234 hay 8 pasos.
Al hacer esto nuestro password tiene en la casilla 4 el valor de 7 y se pasó dos veces por el cero, por lo que a la casilla 3 hay que aumentarle cuatro según las reglas de arriba.
La 3a. casilla que tenía el valor de 3 pasa a tener el valor de 7.
Ahora, el paso de nivel fue de 4 a 5 y de 5 a Extra por lo que se hace dos veces el cambio par/impar y la cuarta casilla queda igual.
Sin embargo, a la segunda casilla que tenía un valor original de 0 se le tuvo que sumar 8 y aunque queda igual, se pasó una vez por cero lo que nos obliga a aumentarle uno a la primera casilla y a hacer un cambio par/impar a la casilla 3. Por lo tanto, la casilla 1 pasa de 2 a 3 y la casilla 3 pasa de 7 a 6 quedando el password así:

Del ejemplo base vamos a sacar el password para la segunda mitad del nivel 5 con todos los Collection Items.
Primero, de la combinación 0 a la 12345 hay 31 pasos, por lo que tenemos que sumarle 62 a la cuarta casilla.
La 4a. casilla cambió de 1 a 7 y pasó siete veces por el cero.
Se le suma 14 a la casilla 3. La casilla 3 cambió de 0 a 6 y pasó 1 vez por el 0.
Se le suma 2 a la 2a. casilla. La casilla 2 pasa de 1 a 3.

El cambio de nivel fue de 2 a 3 (se suman 4), de 3 a 4 (se suman 3), de 4 a 5 (se suman 4), de 5 al Extra (se suman 4) y del Extra a la segunda parte del 5 (se suman 4) lo que da un total de 19 que se tiene que sumar a la 2a. casilla. Esto hace que esta casilla cambie de 3 (que ya tenía) a 6 pasando dos veces por el cero.

Se le aumenta 2 a la primera casilla, cambiando ésta de 1 a 3.

Por los cambios de nivel se tienen que hacer 5 cambios par/impar a la casilla 4. Esta sufre los siguientes cambios:
7->6->7->6->7->6
También hay que hacer dos cambios par/impar a la casilla 3, ya que la segunda casilla pasó dos veces por el cero. El cambio que se da en la 3a. casilla es: 6->7->6
Finalmente, el password ha quedado así:

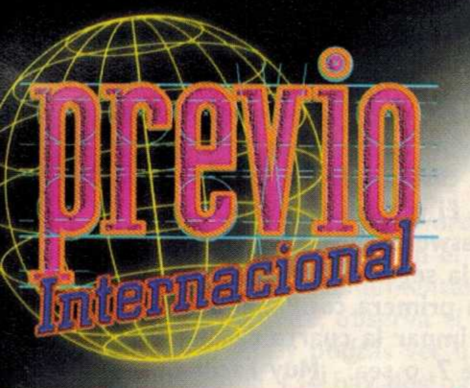


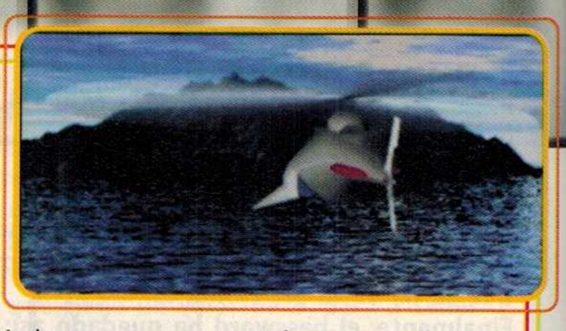
Con práctica esto se hace muy fácil. Por último te vamos a dar la clave para que cualquier password de modo Standard lo puedas convertir en modo Light. Sólo súmale 4 a la 1a. casilla y luego haz un cambio par/impar a la cuarta. El mejor ejemplo es pasar de un modo a otro el password con todos los Collection Items, empezando en la segunda parte del nivel 5. Al sumarle cuatro a la primera casilla, el 3 pasa a ser 7 y al pasar de par a impar la cuarta casilla, ésta queda con un valor de 7, o sea: ¡Muy Fácil!

tops

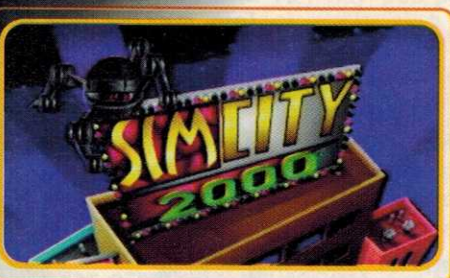
Mario Kart 64

Pista	Tiempo Total	Nombre	Mejor Vuelta	Nombre
Luigi Raceway	´ ´´		´ ´´	
Moo Moo Farm	´ ´´		´ ´´	
Koopa Troopa Beach	01´24´´55	OSCAR CASTRILLO NUÑEZ	00´27´´67	OSCAR CASTRILLO NUÑEZ
Kalimari Desert	01´51´´59	OSCAR CASTRILLO NUÑEZ	´ ´´	
Toad's Turnpipe	01´35´´44	OSCAR CASTRILLO NUÑEZ	00´30´´36	OSCAR CASTRILLO NUÑEZ
Sherbet Land	01´42´´78	OSCAR CASTRILLO NUÑEZ	00´34´´04	OSCAR CASTRILLO NUÑEZ
Choco Mountain	01´17´´95	OSCAR CASTRILLO NUÑEZ	00´25´´58	OSCAR CASTRILLO NUÑEZ
Mario Raceway	00´53´´45	OSCAR CASTRILLO NUÑEZ	00´16´´97	OSCAR CASTRILLO NUÑEZ
Wario Stadium	00´17´´01	OSCAR CASTRILLO NUÑEZ	´ ´´	
Frape Snowland	01´19´´86	OSCAR CASTRILLO NUÑEZ	´ ´´	
Royal Raceway	01´47´´72	OSCAR CASTRILLO NUÑEZ	00´35´´49	OSCAR CASTRILLO NUÑEZ
Bowser Castle	01´56´´86	OSCAR CASTRILLO NUÑEZ	00´38´´84	OSCAR CASTRILLO NUÑEZ
D.K.'s Jungle Parkway	00´29´´45	OSCAR CASTRILLO NUÑEZ	00´05´´94	OSCAR CASTRILLO NUÑEZ
Yoshi Valley	00´29´´43	OSCAR CASTRILLO NUÑEZ	´ ´´	
Banshee Boardwalk	01´49´´77	OSCAR CASTRILLO NUÑEZ	00´36´´39	OSCAR CASTRILLO NUÑEZ
Rainbow Road	03´51´´56	OSCAR CASTRILLO NUÑEZ	01´16´´82	OSCAR CASTRILLO NUÑEZ





Una de las cosas que siempre nos hemos preguntado los videojugadores es ¿Por qué existen juegos que sólo aparecen en ciertas partes del mundo y no llegan a otros continentes? Con más frecuencia ocurre con títulos que aparecen en Japón y no llegan a América. Si te preguntas por qué existen juegos que se consideran buenos y no se traen a nuestro continente, los motivos más comunes son que se trata de una serie de juegos que tienen una base en la cultura Japonesa y que son géneros que a los americanos casi no les gustan (como los juegos de naves conocidos como Shooters) o simplemente por falta de visión de los que trabajan de este lado del charco en las filiales americanas de las compañías. En fin, como otra de las consecuencias que ha traído el cambio de formato en la revista, hemos decidido darle una revisada a algunos juegos que consideramos aportan algo para el N64. Desgraciadamente, si hablamos de algún juego en esta sección es porque no llegará a nuestro continente, pero como repetimos, es un título interesante del que vale la pena hablar por alguna razón u otra. Bien, veamos un título que presenta varios puntos interesantes a su favor y que no llegó a nuestro continente, seguramente porque los juegos de Simulación / Estrategia como éste, tienen más fans entre los usuarios de computadoras que los de consolas.



Sim City 2000 es la secuela del ya afamado Sim City que salió originalmente para PC hace ya muchos años. Y respecto a Nintendo Sim City fue el 4o. juego del Super Nintendo. Sim City 2000 también apareció para el SNES pero no fue un juego muy popular, tal vez (y a nuestro parecer) porque era muy complicado y un poco aburrido (aquella versión de Sim City 2000 que apareció en el SNES en Noviembre de 96, fue comercializado por Black Pearl Software y tenía 16 Megas de memoria). Sin embargo, la versión para Nintendo 64 fue mejorada de manera considerable en sus menús haciéndolos más sencillos. Además de eso, los programadores de Imagineer Japón decidieron



incorporar unos mini-juegos a la versión de SC 2000, haciéndola diferente a todos los anteriores juegos en Consolas y Computadoras personales.



Para todos lo que no conozcan este juego en ninguna de sus versiones anteriores, explicaremos un poco, para que no te quedes con la duda. Sim City 2000 es un simulador de ciudad, la cual debes administrar y hacer crecer tomando en cuenta todas las características que existen en una ciudad real como son el cableado de luz, tuberías de agua, calles, impuestos (es desagradable, pero inevitable), contaminación, desempleo y otras tantas cosas que pasan en cualquier ciudad del mundo. Incluso elegir el terreno en el que vas a comenzar, así como su topografía.





Y como todo alcalde vas a empezar con un presupuesto que te asigna el gobierno y después usarlo en calles tuberías, electricidad, los aeropuertos, puertos marítimos, lugares de entretenimiento (estadios, parques, zoológicos y otros), creación de zonas: Industriales, Comerciales, Residenciales, pero, eso no es lo único por hacer, también debes de seguir las exigencias de los Sims (ciudadanos simulados), para que no se vayan de tu ciudad.



Además debes cuidar que tu ciudad crezca sanamente. Para seguir construyendo, debes tener ganancias de tus impuestos, esto es lo realmente difícil del juego, ya que al principio es muy difícil encontrar el equilibrio en el manejo de presupuesto, ya que entre la policía, bomberos y el cuidado de las calles, uno se gasta todos los impuestos.



Esto suena algo aburrido pero también tienes que salvar a tu ciudad de la destrucción de monstruos, huracanes, terremotos, incendios, inundaciones, etc. (parece que la destrucción masiva se está poniendo de moda), sólo faltó un meteorito que destruyera la tierra.



Al probar este título en su versión japonesa, nos dimos cuenta que lo hicieron más simple en su manejo. Es bastante divertido lograr una ciudad utópica: Sin criminalidad, ni contaminación, ni problemas de vialidad y cobrando un impuesto muy bajo, como en la que todos quisiéramos vivir. Con lo que respecta a las gráficas las mejoraron, las hicieron mucho más definidas, con la posibilidad de hacer un mayor acercamiento que el que tiene el SimCity 2000 de SNES, además tiene un manejo de contraste entre los colores para no confundirte con los edificios y tuberías.

Mencionábamos que una de las mejores cosas de esta nueva versión de SimCity son los pequeños juegos, los que están basados en varios tipos de géneros que en Japon son muy populares, como los de citas con chicas, shooters, carreras de caballos y hasta de mascotas virtuales. Como éste es el detalle más interesante, lo revisaremos a fondo.



El juego de citas: El chiste es tomar las decisiones correctas para que una de las chicas del juego se enamore de ti... Esto no se escucha complicado, pero los programadores sí les ponen un buen reto. Lo cómico del asunto es que cuando uno lo escucha piensa "¡qué ridículo, cómo hay gente que juega eso!", pero tiene su chiste. Lo interesante es que tienes que invitar a salir a una chica y para divertirla (y ganar su cariño), tienes que invitarla a salir a sitios interesantes que tengas en tu ciudad. Así que entre mejor hecha esté tu ciudad, hay más posibilidad de salir sin aburrir a la muchacha en cuestión.

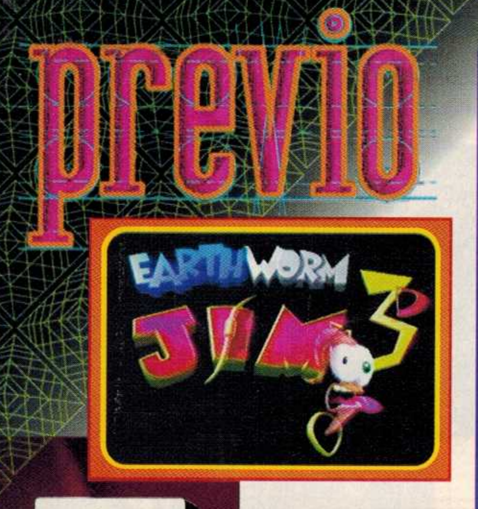


Las Carreras de Caballos en Japón, son muy gustadas... bueno todos los juegos, pero en especial los de apuestas. Lo que tiene este juego de caballos es que debes apostar a ver quién ganará el primero y segundo lugar, este juego no tiene un grado de complejidad muy elevada ni tiene mucha gracia, pero ¿Qué puedes esperar de un juego de apuesta?

Space Attack: Los Shooters también son muy gustados en todo Japón y casi toda la gente los conoce bien. Con lo que respecta a Sim City 2000 te sirve para conseguir dinero y el pequeño monstruo, que tendrás que educar y cuidar. Ya que desde que apareció el concepto Tamagotchi han aparecido infinidad de juegos de mascotas virtuales y Sim City 2000 tiene la suya a la que debes cuidar y alimentar, para que crezca como un gran dragón.



Como comentamos al principio Sim City 2000 es un título más para computadora que para Nintendo 64. Varias veces hemos platicado con altos ejecutivos de Nintendo of America y nos han comentado que los usuarios del N64 buscan mayor diversión, más acción y rapidez. Conociendo esto, tal vez se entienda mejor por qué este título no se tendrá en América en su lanzamiento.





Compañía: Interplay



Accesorio



No. de Jugadores

Clasificación: RATING PENDING RP — CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por: Vis Interactive

Memoria: 128 megabits

Categoría: Acción Aventura



Fecha de Salida: Noviembre 1998

Ya con anterioridad hemos mencionado que cuando un personaje entra de un formato clásico a otro, siempre existe la situación de ganar una buena cantidad de elementos nuevos, pero por lo mismo, también existen algunos que se pueden perder.
Afortunadamente para los que gustan de los juegos de Earth Worm Jim para el SNES, la segunda mejor noticia que se te podemos dar -después de avisar que llegaría al N64- es que aunque este se trata de un título con gráficos poligonales, sigue manteniendo ese "algo" que caracterizó a los demás. Tal vez sea el carisma del personaje o las armas, tal vez la música tan rara y hasta los temas tan inusuales que vemos; o mejor aún, todo esto en conjunto, pero tenemos que decir que cuando jugamos la versión previa, nos pareció sentir lo mismo que cuando jugamos los originales en su momento.



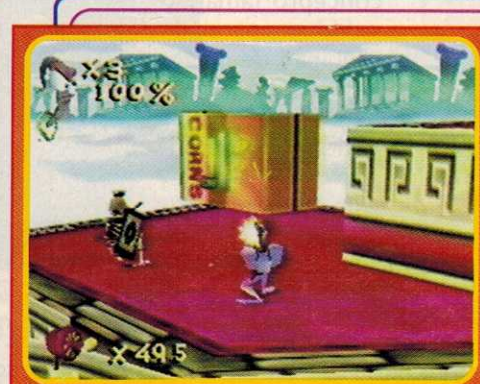
Hablando de las características de Earthworm Jim, están las clásicas animaciones de él cuando se queda mucho tiempo parado. Esta versión no será la excepción en ese aspecto.





Aunque generalmente la cámara no sufre muchas variaciones, habrá momentos en los que podremos ver la acción desde atrás o de otros puntos de vista.





Lo más interesante del caso, es que Shiny, la compañía que programó los anteriores juegos, no ha tenido casi nada que ver con la realización de esta nueva versión (ellos más bien han tomado el rol de asesores) y el trabajo se lo han dejado a una compañía desarrolladora de Software de Escocia de nombre Vis Interactive. Los cuales están haciendo un buen trabajo.



Esto es algo que casi no se usa en los juegos de aventuras, pero siempre lo programan: Dependiendo de cómo muevas el Control Stick, será la forma en la que Jim caminará. Aquí tenemos de ejemplo los tres típicos estados: Avanzando lentamente, caminando y corriendo (este último, el que más va a usar).









Checa el tipo de humor que se maneja en EWJ 3D. Aquí Jim tiene que cruzar este gran vacío. No hay puentes, warps o teleféricos. Lo único que puede ayudarte son unas latas de frijoles que encontrarás eventualmente. Estas te ayudan a obtener la propulsión a chorro necesaria para llegar a donde quieres.





Hablemos de más características del juego. Jim tendrá la posibilidad de usar una buena cantidad de armas como en sus anteriores títulos. El arma normal tiene tiros ilimitados, pero no es tan poderosa como otras. Al eliminar a ciertos enemigos obtienes energía que se ve en el porcentaje en la parte superior izquierda de la pantalla ¿y sus enemigos clásicos?... pues quién sabe. Sí Jim se está enfrentando a sus mayores temores, seguramente ahí deben estar sus clásicos rivales.



La historia de Earthworm Jim 3D ya la habíamos contado a grandes rasgos; nuestro anélido héroe se encuentra perdido en su subconsciente, así que para completar su misión, tiene que explorar cada uno de los estados o niveles de su subconsciente y acabar con los villanos que lo han invadido. Cada nivel se divide en actitudes especiales, en las que él se siente un héroe, en un mundo de felicidad o en el de sus pesadillas... en fin, todo lo que un gusano puede guardar en lo más profundo de su ser. Al ver el juego se puede adivinar que se trata de uno más de esos títulos en los que el mundo es en 3D y lo puedes recorrer libremente y sí, eso es cierto pero en parte, ya que aunque los gráficos son en 3D y esto te permite mover en los mundos con cierta libertad, el camino está delimitado en la mayoría de las escenas, así que casi siempre vas a saber para dónde te tienes que mover.





En fin, este juego todavía tiene un par de meses de desarrollo por delante, así que esperemos todavía mucho más de los elementos que vemos aquí. Este sólo fue un previo, para que te vayas dando una idea de lo que tendrá, pues es un título de los que más preguntas han generado en cuestión de desarrollo.

AIR BORDIN' USA

Si creías que el Skateboarding era el mejor deporte de todos, prepárate para conocer las tablas de aire... (realmente esperamos que en el futuro Sí existan tales maravillas). Este es un gran juego de competencia, con varios circuitos y objetivos. Bien, vayamos al grano... perdón, a los modos de juego.



ASCII
Compañía

Accesorio

Simultáneos
No. de Jugadores

Clasificación
RATING PENDING
RP
CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por Human Entertainment

128 megabits
Memoria

Skateboarding
Categoría

Septiembre 1998
Fecha de Salida

MODO DE JUEGO

Lecture: Aquí aprendes los movimientos que necesitas para romper todos los récords. Te entrenan para esquivar obstáculos y te disparan de una rampa, para que calcules el tiempo en el que debes saltar. También aprenderás a subir por las paredes, así como realizar diferentes acrobacias que te darán puntos cuando te encuentres compitiendo como saltar desde Half Pipes, girar alrededor de tubos verticales, deslizarte sobre barandales o saltar sobre botes.





Street Work: El objetivo de este juego es obtener la mayor cantidad de puntos haciendo piruetas mientras llegas a los Check Points (los puedes ver en el mapa representados con un punto amarillo). Recuerda que para que los giros te den puntos, tienes que realizarlos junto con otro movimiento, por ejemplo, presionando cualquiera de los botones de la unidad C. Entre mejor puntuación obtengas, mayor será tu calificación, así que aprovecha el tiempo entre los Check Points. Para seleccionar un nivel mayor en cada escena, debes obtener la calificación "A" en la anterior. Esta la obtienes obviamente por puntos; pero lo tienes que hacer con cada uno de los personajes.











Time Attack: En este modo, deberás de llegar a todos los Check Points para completar el nivel. Suena fácil y lo es, en los primeros niveles, porque ya en los avanzados, la verdad están bien escondidos o es bastante difícil alcanzarlos en el primer intento, pero no te des por vencido, siempre existe una manera fácil de hacer lo que parece imposible. Recuerda que debes agarrar los Check Points en







orden, así que fíjate bien en el mapa, los puntos amarillos son los que aún no están abiertos y los rojos son los que debes alcanzar.



Coin Este modo es muy similar a Time Attack, sin embargo en lugar de buscar 8 Check Points en las diferentes escenas, deberás buscar 20 monedas (o más, dependiendo del nivel) que por cierto en





los niveles avanzados sí que están escondidas, sin embargo siempre se encuentran en un patrón nada difícil de descifrar.

PERSONAJES

Como en la mayoría de los juegos de este tipo, podrás seleccionar a tu Skater, el cual cuenta con diferentes habilidades y cualidades de acuerdo a tus necesidades, así como su peso, que también tiene mucho que ver al arrancar, subir paredes o descender de ellas.





Bobby: Tiene más facilidad para realizar algunas acrobacias, sin embargo, por su complexión pesa un poco más que Alf, así que su impulso es menor al subir paredes, pero acelera más al bajar de ellas, sus saltos son un poco más cortos y casi no se patina al girar.



Chris: Aunque esta chavita corre con el pie izquierdo atrás, esto le permite realizar un poco más fácil cierto tipo de acrobacias y ser más lenta en algunas otras. Sin embargo, por ser la Skater más ligera arranca más rápido, salta más alto y se desliza mucho más libremente, aunque se patina un poco. A nuestro parecer, es la mejor opción al comenzar a jugar.





Alf:

Este chico es el Skater más equilibrado de todos, ya que con él puedes realizar normalmente todas las acrobacias con un buen tiempo para terminarlas y caer suavemente en la superficie, además cuenta con un peso medio.

Dave:

El es el Skater más pesado, por lo que no arranca rápido ni alcanza una buena velocidad, pero al tomar impulso, corre como bólido y además no se patina para nada, sus saltos son muy bajos por lo que no tiene mucho tiempo para realizar acrobacias muy grandes.

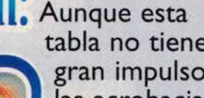


TABLAS

Aparte de los Skaters, también podrás seleccionar la tabla de tu preferencia. Estas te ayudan mucho para compensar o mejorar las habilidades del Skater que hayas seleccionado.

Air Rider:

Es muy buena, ya que su impulso es bastante bueno como para dar grandes saltos, sin embargo se tarda un poco más al realizar giros.
Es muy importante que la nariz de la tabla siempre apunte hacia delante, porque de lo contrario apenas y podrás avanzar.



Wind Mill:

Aunque esta tabla no tiene gran impulso, las acrobacias de giro son su especialidad y no es necesario girar la tabla para avanzar, ya que no tiene nariz.

Air Walker:



Esta tabla es del estilo de la Wind Mill, así que olvídate de las preocupaciones de hacia dónde apunta la nariz. Tiene mejor aceleración así que realizas mejores acrobacias en saltos más prolongados.



Scorpion:

El tipo de esta tabla es el mismo del Air Rider sin embargo es muy superior, ya que acelera mucho mejor y alcanza mayor velocidad, por lo mismo llega a dar los mejores saltos. Desgraciadamente tarda más en realizar giros y algunas otras acrobacias.

2 PLAYERS

Aquí sólo podrán competir 2 jugadores para demostrar quién es el mejor. En esta opción seleccionas 2 modos de juego, el enfrentamiento se pone buenísimo si los 2 saben jugar bien. Lástima que los 2 juegos sólo son de carreras o de recolectar objetos, hubiera estado muy padre incluir las competencias de acrobacias mientras completan cualquiera de los 2 objetivos.





Vs. Race:

Este modo es extremadamente similar a Race Attack, con la diferencia de que gana el primer competidor que alcance todos los Check Points. Aquí también podrás seleccionar el escenario y el nivel de dificultad.





SUPER DIVERSIÓN CON NUEVA IMÁGEN

SUPER NES CONTROL DECK

¡INCLUYE 2 CONTROLES Y 2 CARTU OS!

BAJO LICENCIA AUTORIZADA DE GAMELA MÉXICO S.A. DE C.V.
www.nintendo.com.mx



Vs. Coin: Este modo se pone mucho más reñido que Vs. Race, ya que tienes que pelear por encontrar el mayor número de monedas, en determinado tiempo. Lo mejor es que sólo ponen unas cuantas de estas moneditas, así que deberás adelantarte a tu oponente para recolectar más que él. Además aparecen "X" monedas amarillas que te cuentan 1 punto y las rojas que cuentan 10 puntos.



Turbo: Una característica que ya se nos estaba olvidando, es que cada vez que tomas una moneda, alcanzas un Check Point o realizas alguna acrobacia, la barra de Turbo se irá llenando. ¿Y para qué sirve esto? Pues obviamente, para avanzar más rápido. Utilizando un turbo sobre una rampa, es lógico que alcanzarás una mayor altitud para realizar acrobacias mucho más complejas y tener el suficiente tiempo para alinear tu tabla y aterrizar cómodamente sobre cualquier superficie. Esta es una exelente forma de ganar muchísimos puntos y lograr un gran récord en la modalidad de Street Work o realizar maniobras simples para llenar rápidamente el turbo y llegar hasta un punto deseado.

Acrobacias: Como en el modo Lecture te indican cómo realizar la mayoría de acrobacias, aquí te presentamos las mejores que no vienen incluídas. Para empezar te comentamos que puedes realizar combos de acrobacias. ¿Cómo? Muy fácil, sólo realiza varias acrobacias antes de caer en tierra para que los puntos se multipliquen. Por ejemplo, salta sobre varios barriles, después alcanza un tubo y gira al rededor de él para luego caer sobre un barandal. Este es un ejemplo muy complejo, sin embargo existe una manera más sencilla de hacer muchos puntos. Salta desde una gran rampa o con gran impulso de una Half Pipe, ahora rápidamente mueve el Stick Análogo hacia cualquier dirección (Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha o incluso en diagonales, sólo que te recordamos que las vueltas hacia arriba o abajo las realiza mucho más rapido) y presiona cualquiera de los 4 botones de la Unidad C; rápidamente presiona otro distinto para que te marque un combo de 2 acrobacias, nuevamente presiona otro botón para realizar un tercer movimiento (para esto, no has movido el Stick de la posición inicial de la acrobacia). Realiza los movimientos que puedas, pero recuerda que tienes que caer de pie, para que te cuenten los puntos que acumules.







Si te gustó el tipo de juego de 1080° Snowboarding, éste es realmente un título que no debes dejar pasar, ya que aparte de todo, cuenta con más personajes y más tablas para seleccionar, obviamente tendrás que completar varios de los niveles con un buen marcador para tener acceso a ellos (ya sabes, son secretas).

En conclusión es un buen título, lástima que sólo sea para 2 jugadores. Otra cosa que también vale la pena recalcar, es que para bien o para mal (dependiendo de tus gustos) no es un juego que tenga algún parecido con 1080° Snowboarding.



Copyright 1998 Human Entertainment, Ascii Interactive.



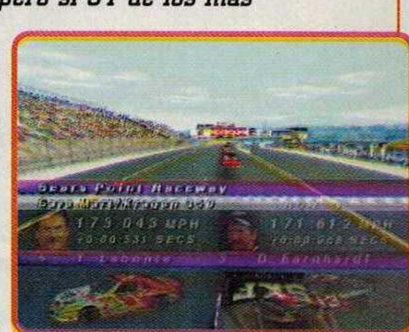






Este año, la NASCAR (National Association for Stock Car Auto Racing) cumple 50 años de competencias en circuitos importantes de la unión americana y como parte de su celebración, los poseedores del N64 veremos un título en el que nosotros también tendremos la oportunidad de participar en estas competencias. Bueno, tal vez el pretexto era lo de menos, la cuestión es que EA sigue ampliando su línea de juegos dentro de la categoría de EA Sports para el N64 con otra de las tantas licencias importantes con las que cuenta para hacer videojuegos deportivos como lo es la de la NASCAR, precisamente.

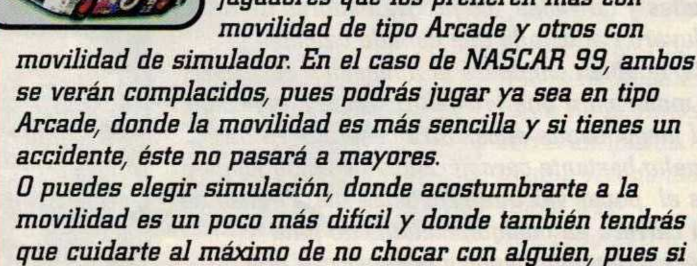
Al contar con la licencia de una asociación oficial, en este título veremos a la gran mayoría de los pilotos oficiales de esta asociación (no están todos, pero sí 31 de los más populares), así que podrás elegir a alguno de ellos y a su equipo para jugar en cualquiera de los modos de juego que existen. También existe una pantalla donde podrás ver una breve biografía del corredor. Otra de las cosas oficiales que vamos a ver son las pistas en las que compites (son 18 pistas en las que podrás correr). Estas pistas tienen las distancias reales y están modeladas a detalle conforme a sus originales (de hecho antes de cada carrera aparece un logo de la pista y en un menú especial podrás ver los récords de estas pistas (de vuelta y de recorrido).







Generalmente, uno de los problemas con los juegos de carreras, es que hay jugadores que los prefieren más con movilidad de tipo Arcade y otros con movilidad de simulador. En el caso de NASCAR 99, ambos se verán complacidos, pues podrás jugar ya sea en tipo Arcade, donde la movilidad es más sencilla y si tienes un accidente, éste no pasará a mayores.
O puedes elegir simulación, donde acostumbrarte a la movilidad es un poco más difícil y donde también tendrás que cuidarte al máximo de no chocar con alguien, pues si no estarás fuera de la carrera.
O si lo prefieres, podrás cambiar las características del juego a un modo más personal.











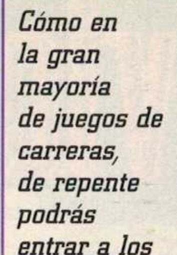
Bien, en NASCAR 99 tienes 3 modos de juego, el primero es Quick Race y es para correr en una pista con el piloto que elegiste, así sin más ni más. Existe también la opción de Single Race la cual es básicamente lo mismo que Quick Race, pero con la diferencia de que antes de entrar a correr podrás cambiar a tu corredor, la pista y elegir si quieres practicar o calificar antes de la carrera. La opción de Championship te llevará a correr por todas las pistas en lo que sería una temporada de esta asociación. Obviamente al terminar cada carrera, obtendrás puntos por el sitio que hayas ocupado y para eso necesitas el Controller Pak (38 páginas), para salvar tus datos de los puntos y los tiempos. Por cierto, en este último modo de juego, podrás modificar muchas de las funciones de tu coche con mayor facilidad, dependiendo cuáles sean las características de la pista en la que vas a competir.


EA SPORTS

WINNER

Dale Jarrett qualifies first

'We still have plenty of time' commented Bobby Labonte after qualifying 18th





Cómo en la gran mayoría de juegos de carreras, de repente podrás entrar a los Pits en medio de una carrera. Esto es más común cuando juegas en Championship. En una pantalla previa, podrás ver qué es lo que le quieres cambiar a tu vehículo y después esperar. Desgraciadamente aquí no hay animaciones como en Automobili Lamborghini, pues todo lo ves como si estuvieras dentro del coche.



Este juego cuenta con detalles interesantes, aunque no muy innovadores, como el dejar marcados los neumáticos en las pistas cuando frenas o tienes algún accidente grave y también el hecho de que dependiendo el ambiente en el que juegues, se verán reflejadas las nubes o las luces de la pista sobre tu vehículo. Se ve bien, pero no es demasiado sorprendente.
Dentro de otro orden de ideas, tenemos las clásicas vistas de la carrera; esto es muy característico así como el tipo de vistas que vas a encontrar, ya sabes, van desde la que estás dentro del auto o la que ves de lejos tu vehículo (con variaciones entre ambas). Por cierto, hablando de detalles y de vistas, los programadores de EA incluyeron el detalle que cuando cambies la vista, también cambiará la intensidad del ruido del motor para que te adentres más a la acción del juego (según ellos). Otra cosa que se ha vuelto bastante característica de estos juegos, es el poder ver una repetición instantánea de tu carrera en cualquier momento y no necesariamente tener que esperar a que termine la carrera para verla. Además, la repetición cuenta con opciones como el poder cambiar la vista de la cámara y ver la repetición de otro vehículo.









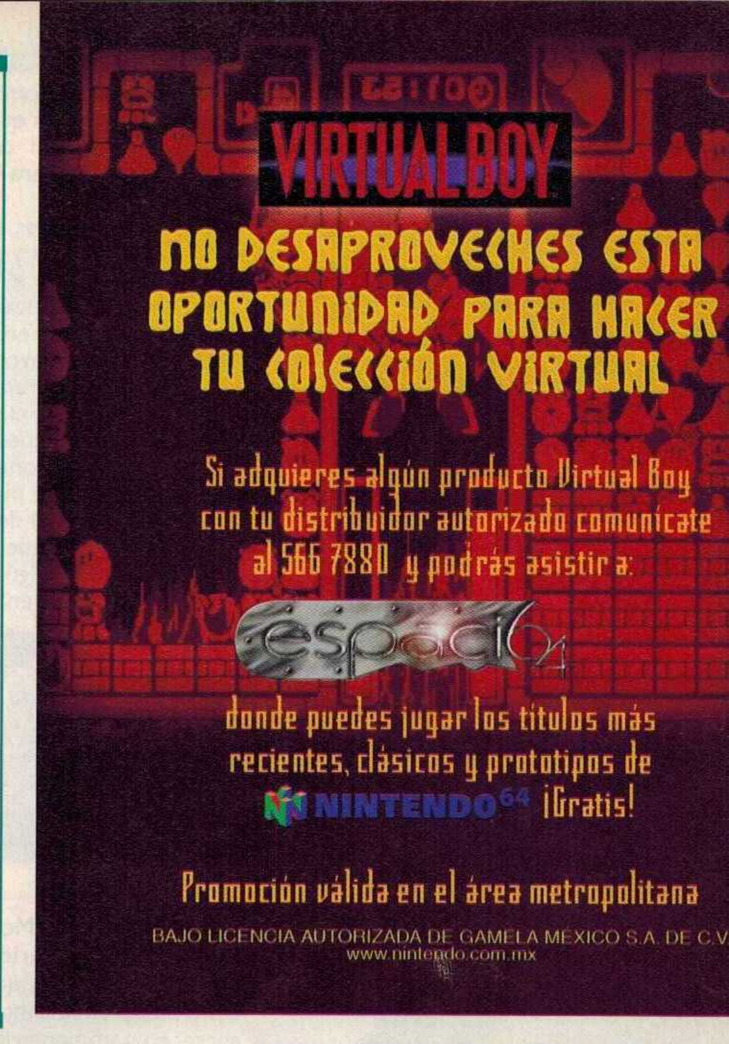




La música de este juego no está mal. De hecho, EA conserva la costumbre de sus anteriores juegos de deportes para el N64 al utilizar música de artistas famosos (en este caso le tocó el turno a Stevie Ray Vaughan and Double Trouble y a Joe Satriani). Bueno, esa música sólo la usan para las pantallas de opciones y la presentación y realmente da la impresión que el musicalizador de Nintendomanía se fue a trabajar a EA (cuando la escuches sabrás por qué).

También existe música original y es muy "prendida", de hecho le queda muy bien referente a la acción del juego. Las incidencias de la carrera serán narradas por Bob Jenkins y Benny Parsons, los cuales son comentaristas oficiales de la NASCAR. Todo lo anterior en sonido Dolby? Surround.







Con respecto a las voces, este juego tiene bastantes, pues no sólo están digitalizadas las de los comentaristas, sino también las de tu jefe de Pits, el cual te irá avisando si hay algún percance en la pista, si vas haciendo una buena carrera o cuando tengas que entrar a cambiar neumáticos o a recargar combustible.





Bien, ahora surge la gran duda: ¿Es este juego mejor que F1 World Grand Prix? Pues, es algo difícil contestar esta pregunta desde que F1 WGP ya está disponible y la versión de NASCAR 99 que revisamos aún estaba muy preliminar, pero por algunos elementos claves, como el hecho de que las carreras de NASCAR no son muy populares en nuestro país, los gráficos no son tan buenos y la movilidad por mucho que la edites no se iguala a la de F1 WGP, pensamos que éste no será un título tan relevante cómo lo es el de carreras de Nintendo. Además, muchos de los que revisamos el juego no le vimos mucho factor de diversión al correr en pistas en las que la mayor parte del tiempo vas dando vuelta a la izquierda ¿Tú crees que esto sea divertido? Por el momento sólo nos queda esperar otra serie de juegos de EA que han demostrado ser muy buenos y bastante populares en nuestro continente, como han sido los FIFA, los Madden y los NBA Live.





tips de MORTAL 4 KOMBAT

Este artículo básicamente te da los movimientos principales y por cuestiones de espacio, tenemos que dar una introducción muy resumida, pero al final te damos algunos trucos que son bastante útiles para incrementar la variedad en las peleas.

Todos los movimientos son para cuando está el enemigo a tu derecha y están con la configuración de botones que tiene el juego por default.

Es importante practicar los combos, aquí te damos algunos pequeños, pero efectivos y además funcionan con la mayoría de los peleadores.

También te recordamos que cuando indicamos algunos botones y entre ellos está el signo de +, indica que debes presionar esos botones simultáneamente, por otro lado hay casos donde te ponemos dos opciones para ejecutar algún movimiento. Cuando te indicamos que mantengas presionado, luego lo sueltes y presiones otro, al final de un movimiento rápido es para que te salga el Fatalitity y ya que tocamos el tema, seguramente la mayoría ya lo sabe pero si hay algún novato leyéndonos en este momento, los Fatalities se ejecutan en un pequeño lapso de tiempo al terminar con el oponente en el segundo round. Ojo, tienes que fijarte a qué distancia tienes que ejecutar la secuencia y ahora que mencionamos "distacia", con los Fatalities que dicen Spike Fatality y Fan Fatality, siempre se hacen pegado al oponente y el Spike Fatality sólo se puede ejecutar en la escena de Goro's Lair (a menos que utilices el truco y si dejas presionado el control hacia abajo, el cuerpo cae después de ejecutar el Fatality) y el Fan Fatality sólo se ejecuta en la escena de Prision.

Como te comentamos, aquí están algunos combos, son pequeños pero efectivos, funcionan con todos los peleadores y si eres rápido puedes saltar y conectar un golpe más.











Si eres fanático de Mortal Kombat ignora este texto y ve directo a los Mortal Kodes, de lo contrario te diremos que los códigos que damos son el número de veces que tienes que presionar el botón indicado (esto es en ambos controles y en la pantalla de VS), así que lo debes hacer rápido. Si lo haces bien, aparece un comentario al comenzar la pelea indicando dicho código.

Kode 1:	111-111	Free Weapon (un arma cae al comenzar el Round)
Kode 2:	100-100	Throws disabled (ya no puedes ejecutar agarres)
Kode 3:	444-444	Armed and Dangerous (comienzas con arma en mano)
Kode 4:	666-666	Silent Kombat (no hay fondo musical)
Kode 5:	050-050	Explosive Kombat (al eliminar al oponente Explota)
Kode 6:	222-222	Random Weapons (ahora cada peleador saca un arma al azar)
Kode 7:	123-123	No Power (con un solo golpe ganas el encuentro)
Kode 8:	555-555	Many Weapons (al comenzar el encuentro caen muchas armas al suelo)
Kode 11:	002-002	Weapon Kombat (todo el tiempo tienes el arma en la mano y no la puedes dejar)
Kode 13:	012-012	Noob Saibot Mode (??????)
Kode 14:	020-020	Red Rain (lluvia roja en la escena de Wind World)
Kode 15:	010-010	Maximum Damage Disabled (ya puedes ejecutar combos que quiten más de 40% sin que te separen)
Kode 16:	120-120	Throwing and Maximum Damage Disabled (ya puedes ejecutar agarres y puedes ejecutar combos que quiten más de 40% sin que te separen)
Kode 17:	011-011	Peleas en la escena Goro's Lair
Kode 18:	022-022	Peleas en la escena Well
Kode 19:	033-033	Peleas en la escena Elder God's
Kode 20:	044-044	Peleas en la escena Tomb
Kode 21:	055-055	Peleas en la escena Wind World
Kode 22:	066-066	Peleas en la escena Reptile's Lair
Kode 23:	101-101	Peleas en la escena Shaolin Temple
Kode 24:	202-202	Peleas en la escena Living Forest
Kode 25:	303-303	Peleas en la escena Prision
Kode 26:	001-001	Unlimited Run (cuentas con RUN ilimitado)
Kode (?):	321-321	Big Heads (los cuerpos se deforman)





Los siguientes movimientos te funcionan con todos los personajes.

Para lanzar el arma, sólo repite el mismo movimiento con el que la sacaste.

Para levantar cualquier arma u objeto, presiona ↓ y ▽

SCORPION



Long Sword — **WEAPON**





TELEPORT PUNCH



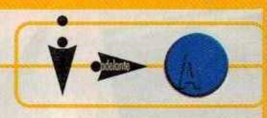
Esto también lo puedes ejecutar en el aire.

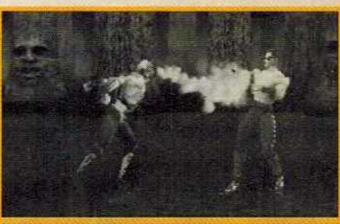
AIR THROW



Mientras estés pegado al oponente y los dos estén en el aire.

BREATHE FIRE





FATALITY 1



atrás adelante adelante atrás ◁

Esto lo haces a dos pasos de distancia (y en este caso no es equivocación, ya que sale con sólo presionar ◁ al final).

FATALITY 2

Mantén ◁ presiona






suelta ◁ + B



Esto es pegado al oponente.

SPIKE FATALITY



FAN FATALITY

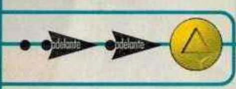


TANYA

Boomerang — **WEAPON**





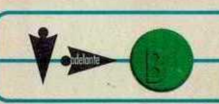






FIREBALL







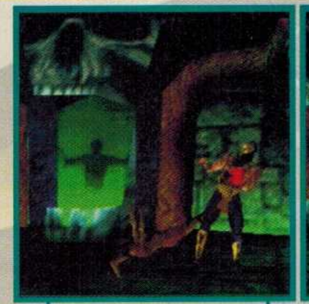
AIR FIREBALL





Esto lo ejecutas mientras estés en el aire.







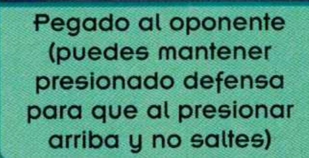
CORKSCREW KICK





FATALITY 1





Pegado al oponente (puedes mantener presionado defensa para que al presionar arriba y no saltes)

SPLIT KICK





FATALITY 2





Esto es pegado al oponente.

SPIKE FATALITY



FAN FATALITY





FUJIN

WHIRTWIND SPIN

Puedes moverte por la pantalla.

Cross Bow



WEAPON





para disparar recto

para disparar arriba



hacia abajo

TORNADO LIFT











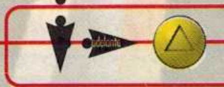
DIVE KICK





Ejecutalo mientras estas en el aire.

RISING KNEE







SLAM





Después de hacer el Tornado Lift ejecuta este movimiento para azotarlo contra el suelo.

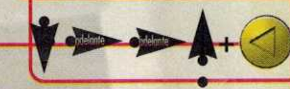


FATALITY 1



Ejecuta esto a 4 pasos de distancia del oponente.

FATALITY 2





SPIKE FATALITY





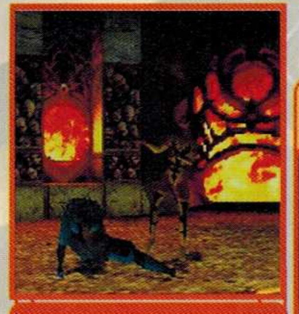
FAN FATALITY







SUB-ZERO
WEAPON
Ice Scepter
adelante
WAND FREEZE
atrás
Mientras tengas el arma.
ICE BLAST
adelante
SLIDE
FATALITY 1
Esto ejecútalo pegado al oponente.
adelante atrás adelante
ICE CLONE
atrás
FATALITY 2
atrás atrás atrás
FAN FATALITY
Mantén presiona
suelta
presiona
SPIKE FATALITY
A 4 pasos de distancia del oponente.
QUAN CHI
Mace
WEAPON
atrás
MACE SWING
atrás
Mientras tengas el arma.
AIR THROW
TELE-STOMP
Presiona
mientras estés pegado al oponente y los dos en el aire.
adelante
FLYING SKULL
adelante adelante
77



SLIDE KICK

adelante, adelante, △

atrás, adelante, B

Esto márcalo para quitarle el arma a tu oponente.



WEAPON STEAL

FATALITY 1



Mantén ▷ 5 segundos

presiona adelante, abajo, adelante

suelta 

Márcalo pegado al oponente y para que te alcance el tiempo tienes que mantener presionado ▷ antes de terminar con tu oponente.



SPIKE FATALITY

adelante, adelante, atrás, ▷

adelante, adelante, abajo, B

FAN FATALITY



Mantén ◁ (sólo mientras presionas arriba).

Entonces presiona



Esto es a 4 pasos de distancia.

Este Fatality lo copia del enemigo a quien se lo hagas.

SONYA



FIREBALL

abajo, adelante, A



adelante, adelante, ▷

WEAPON



AIR TROW



presiona ◁

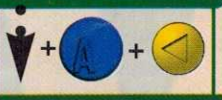
mientras estés pegado al oponente y los dos estén en el aire.

SQUARE WAVE PUNCH



adelante, atrás, B

LEG GRAB

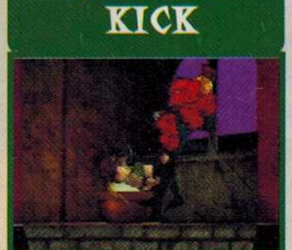


abajo + A + ◁



En algunas jugadas es coveniente presionar  y luego ejecutes un combo. Con sólo presionar abajo ◁ lo ejecutas.

VERTICAL BICYCLE KICK





atrás, atrás, abajo, △

FRONT FLIP KICK



atrás, abajo, adelante, ▷







adelante, abajo, adelante, △

abajo, atrás, atrás, △

FAN FATALITY



FATALITY 1
Mantén presionado
entonces presiona
A 2 pasos de distancia ejecútalo.
Mantén presionado
entonces presiona
Suelta
y presiona
A 4 pasos de distancia.
FATALITY 2
JAREK
SWORD DASH
atrás
atrás
Mientras tengas el arma.
Black Dragon Sword
adelante
adelante
WEAPON
Mientras tengas el arma.
BASEBALL BAT SWING
Mientras tengas el arma.
atrás
adelante
CANNONBALL ROLL
SWORD SWIPE
TRI-BLADE
atrás
GROUND SHALDER
atrás
atrás
atrás
adelante
adelante
SPIKE FATALITY
JOHNNY CAGE
FAN FATALITY
adelante
adelante
FATALITY 2
adelante
adelante
A 4 pasos del oponente.
Bowie Knife
adelante
adelante
WEAPON
adelante
adelante
Mientras tengas el arma.
SWORD UPPERCUT
adelante
atrás
adelante
adelante
A un paso del oponente.
VERTICAL ROLL
FATALITY 1



SWORD DASH

adelante + B

atrás + A

Mientras tengas el arma.

HIGH FIREBALL

adelante B

SHADOW UPPERCUT

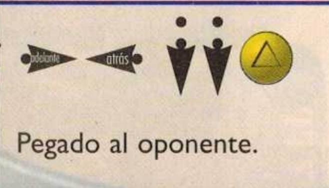
atrás atrás B



LOW FIREBALL

atrás A





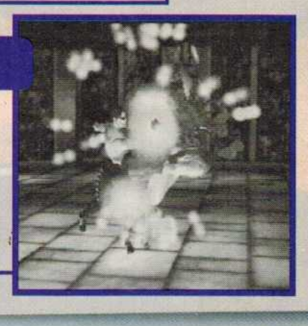
SPLIT PUNCH

◁ + A



SHADOW KICK

atrás adelante ▷



SPIKE FATALITY

atrás adelante adelante ▷

FAN FATALITY

adelante adelante △

FATALITY 1

adelante atrás △

Pegado al oponente.

FATALITY 2

adelante ◁

Pegado al oponente.

REIKO



Spike Klub

WEAPON

atrás B

TELEPORT SLAM

y cuando aparezcas frente al oponente presiona ◁ para agarrarlo.

CIRCULAR TELEPORT

atrás adelante ▷

FLIP KICK

atrás adelante △



FATALITY 1

A un paso del oponente

adelante adelante + A + ◁ + △ + ▷

FATALITY 2

atrás atrás △

A 4 pasos de distancia del oponente.

SHURIKENS

adelante A



SPIKE FATALITY

adelante adelante ▷


GAME BOY®
Para que no te quedes en casa..
Nintendo
GAME BOY
STREET FIGHTER II
¡NUEVO PRECIO!
Nintendo
GAME BOY
DONKEY KONG LAND 2
¡NUEVO PRECIO!
A donde vayas
PLAYER'S CHOICE
para Game Boy®
PLAYERS CHOICE
Nintendo®
MILLION SELLER
siempre te acompañan.
BAJO LICENCIA AUTORIZADA DE GAMELA MÉXICO S.A. DE C.V.
www.nintendo.com.mx

JAX



FAN FATALITY



WEAPON




Spiked Club



MACE STAB



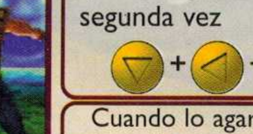
Mientras tengas el arma.




MULTI-SLAM

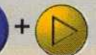
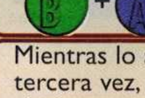


Este movimiento se ejecuta en el momento en el que estás agarrando al oponente o sea que cuando estás cerca de él presiona A...
Mientras lo azotas presiona lo siguiente si quieres azotarlo por segunda vez

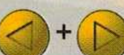


Cuando lo agarres por segunda vez presiona lo siguiente si quieres azotarlo una tercera vez

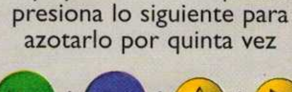
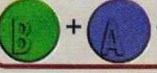
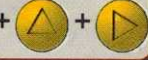


Mientras lo agarras por tercera vez, presiona lo siguiente para azotarlo por cuarta vez

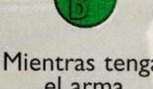
Y ya por último, si quieres presiona lo siguiente para azotarlo por quinta vez

MACE SLIDE



Con arma.

MACE UPSWINGS

Mientras tengas el arma.

MACE DOWNSWINGS

Con arma.



FIREBALL

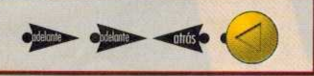





GROUND WAVE




DASH PUNCH



BACKBREAKER

Presiona  mientras tú y el oponente estén juntos y en el aire.

FAN FATALITY




FATALITY 2



Ejecútalo pegado al oponente.

SPIKE FATALITY



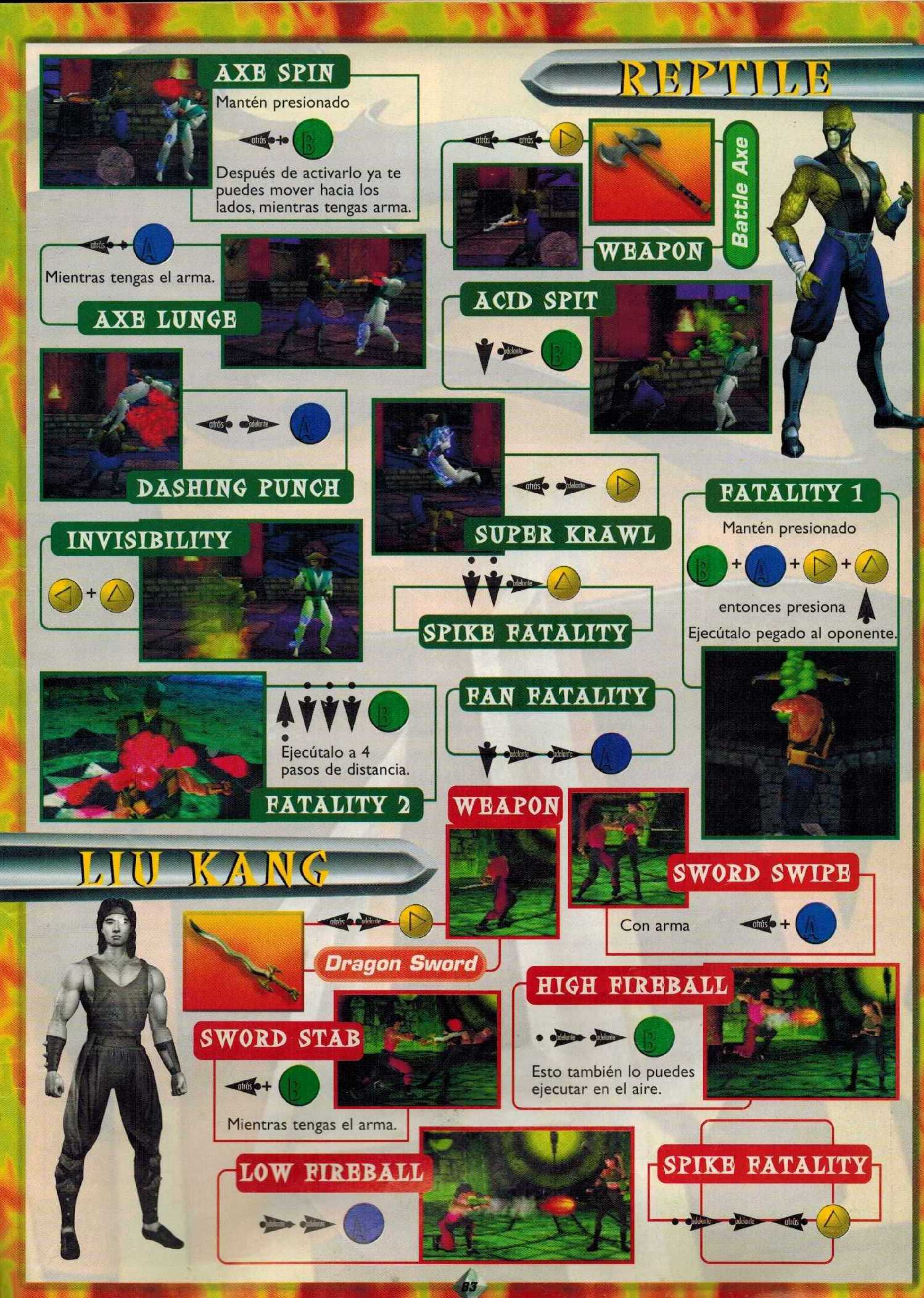
FATALITY 1

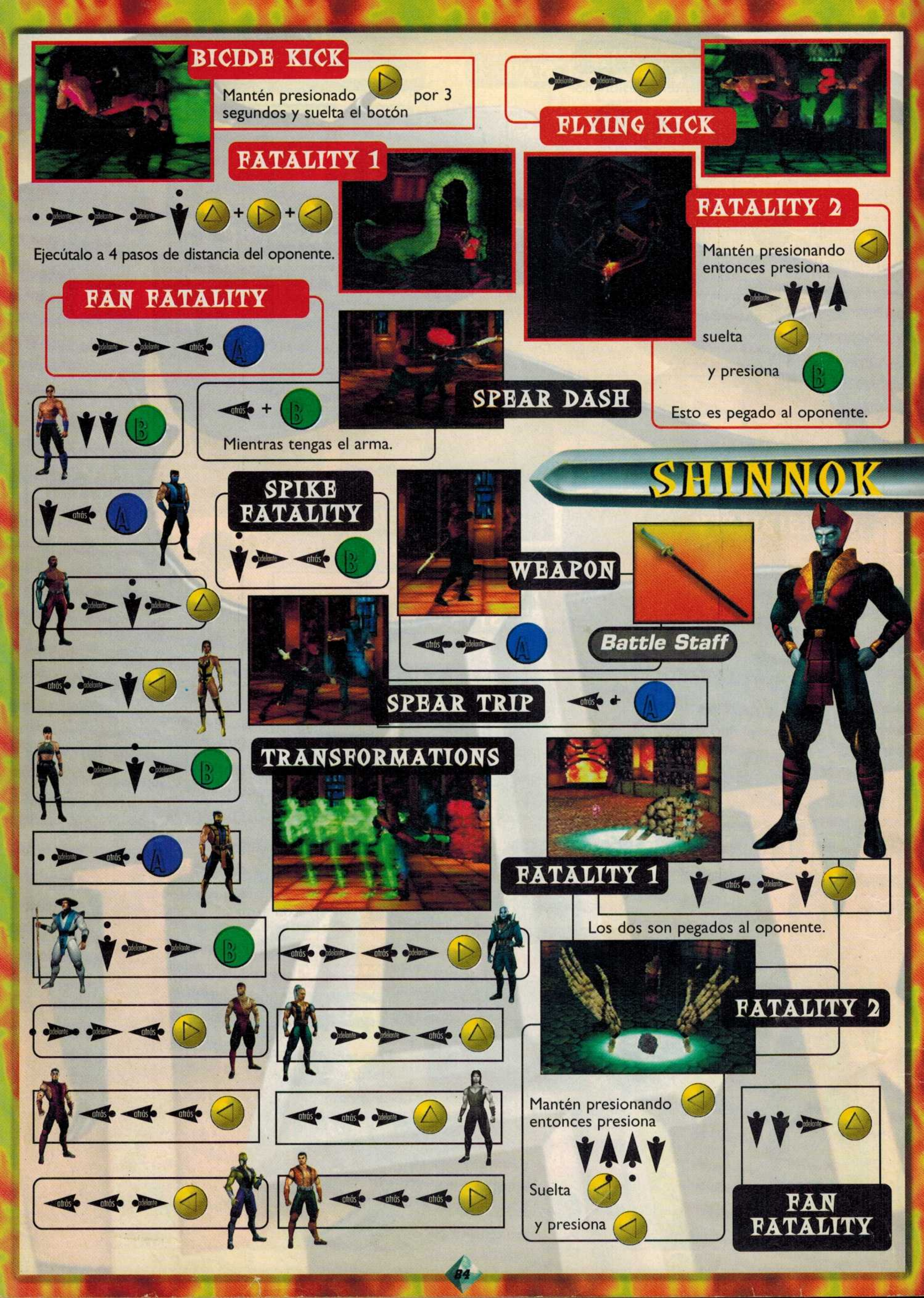


Mantén presionado ▷ por 5 segundos y entonces presiona → → ↓ → y suelta ▷

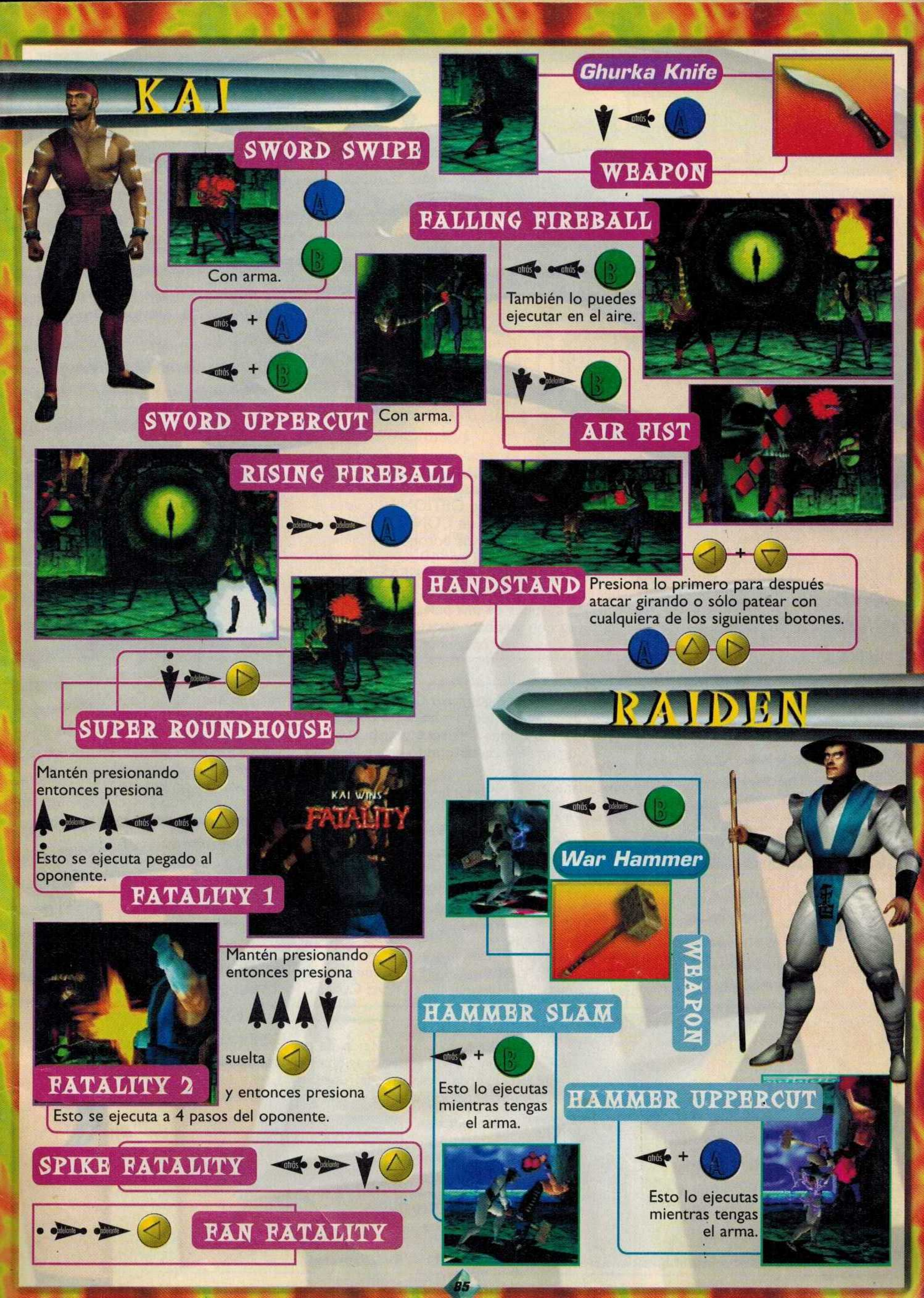
Esto se ejecuta pegado al oponente y además, necesitas mantener presionado C-Derecha antes de que termine el Round para que te alcance le tiempo.




REPTILE
AXE SPIN
Mantén presionado
atrás
Después de activarlo ya te puedes mover hacia los lados, mientras tengas arma.
atrás atrás
Battle Axe
WEAPON
atrás
Mientras tengas el arma.
AXE LUNGE
ACID SPIT
adelante
atrás adelante
DASHING PUNCH
atrás adelante
SUPER KRAWL
FATALITY 1
Mantén presionado
entonces presiona
Ejecútalo pegado al oponente.
INVISIBILITY
adelante
SPIKE FATALITY
Ejecútalo a 4 pasos de distancia.
FAN FATALITY
adelante adelante
FATALITY 2
WEAPON
LIU KANG
SWORD SWIPE
Con arma
atrás
atrás adelante
Dragon Sword
HIGH FIREBALL
SWORD STAB
atrás
adelante adelante
Esto también lo puedes ejecutar en el aire.
Mientras tengas el arma.
LOW FIREBALL
adelante adelante
SPIKE FATALITY
adelante adelante atrás
83



BICIDE KICK
Mantén presionado por 3 segundos y suelta el botón
adelante adelante
FLYING KICK
FATALITY 1
adelante adelante adelante + +
Ejecútalo a 4 pasos de distancia del oponente.
FATALITY 2
Mantén presionando entonces presiona
adelante
suelta
y presiona
Esto es pegado al oponente.
FAN FATALITY
adelante adelante atrás
atrás +
Mientras tengas el arma.
SPEAR DASH
SHINNOK
atrás
SPIKE FATALITY
adelante atrás
WEAPON
adelante adelante
Battle Staff
atrás adelante
atrás adelante
atrás +
SPEAR TRIP
adelante adelante
TRANSFORMATIONS
adelante atrás
FATALITY 1
atrás adelante
Los dos son pegados al oponente.
adelante adelante
atrás adelante atrás adelante
FATALITY 2
adelante adelante atrás
adelante adelante atrás
atrás atrás atrás
atrás atrás adelante
Mantén presionando entonces presiona
adelante
Suelta
y presiona
FAN FATALITY
atrás atrás adelante
atrás atrás atrás


KAI
SWORD SWIPE
Con arma.
Ghurka Knife
WEAPON
FALLING FIREBALL
También lo puedes ejecutar en el aire.
SWORD UPPERCUT
Con arma.
AIR FIST
RISING FIREBALL
HANDSTAND
Presiona lo primero para después atacar girando o sólo patear con cualquiera de los siguientes botones.
SUPER ROUNDHOUSE
RAIDEN
Mantén presionando entonces presiona
Esto se ejecuta pegado al oponente.
FATALITY 1
KAI WINS
FATALITY
War Hammer
WEAPON
Mantén presionando entonces presiona
suelta
y entonces presiona
FATALITY 2
Esto se ejecuta a 4 pasos del oponente.
HAMMER SLAM
Esto lo ejecutas mientras tengas el arma.
HAMMER UPPERCUT
Esto lo ejecutas mientras tengas el arma.
SPIKE FATALITY
FAN FATALITY
85

TELEPORT





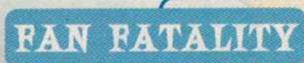
LIGHTNING BOLT



TORPEDO



FAN FATALITY





FATALITY 2

Mantén presionando entonces presiona



suelta

y presiona



Esto ejecútalo pegado al oponente.

SPIKE FATALITY

adelante adelante

FATALITY 1

Ejecútalo pegado al oponente.

Mantén presionando entonces presiona



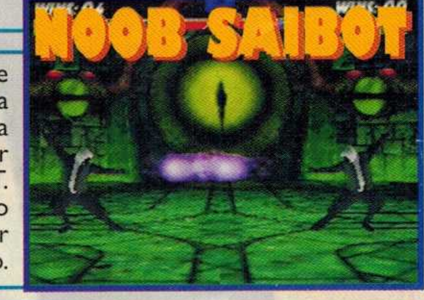
OPTIONS
CONFIGURE CONTROLLER 1
CONFIGURE CONTROLLER 2
DIFFICULTY MEDIUM
ROUNDS TO WIN 2
CONTINUES 3
VS SCREEN ENABLED
RUMBLE PAK ENABLED
BLOOD ENABLED
EFFECTS VOLUME 100%
MUSIC VOLUME 100%
CONTROLLER PAK
EXIT

* Cheat Menu
Entra a la pantalla de OPTIONS y coloca el cursor en la opción de CONTINUES, ahora mantén presionados los botones C-Izquierda, C-Abajo. Continúa así por 10 segundos aprox. y entras a la pantalla de CHEATS donde tienes acceso a varios trucos como el ver los finales después de una pelea o ejecutar los Fatalities con sóloconnectarle un Uppercut a tu oponente.

CHEATS
ENDINGS OFF
FATALITIES I OFF
FATALITIES II OFF
LEVEL FATALITIES OFF
EXIT



Para jugar con el legendario GORO necesitas entrar a la pantalla de CHEATS, ahora comienza el juego y en la pantalla de selección de personaje elige HIDDEN y presiona tres veces Arriba e Izquierda, ahora presiona C-Izquierda, C-Abajo simultáneamente, si lo haces bien, al comenzar juegas con el tierno GORO.
Una manera fácil de evitar que te falle C-Izquierda + C-Abajo simultáneamente es que dejes presionado el botón START para luego dejar presionado C-Izquierda, suelta START y ahora presiona C-Abajo.



Primero tienes que entrar a la pantalla de CHEATS, después entra a la pantalla de selección de jugador y selecciona HIDDEN ahora presiona arriba dos veces e izquierda, después presiona simultáneamente los botones C-Izquierda + C-Abajo, si lo haces bien, al comenzar el encuentro estarás jugando con el personaje secreto NOOB SAIBOT. Como con Goro, la manera fácil de evitar que te falle C-Izquierda + C-Abajo simultáneamente es que dejes presionado el botón START para luego dejar presionado C-Izquierda, suelta START y ahora presiona C-Abajo.

TRAJES ALTERNATIVOS

En la pantalla de selección de personaje mantén presionado el botón START, ahora presiona C-Izquierda dos veces para seleccionar el segundo traje, o puedes presionar C-Izquierda tres veces (algunos más), para seleccionar el tercer traje que en algunos casos es más que eso, como el caso de Scorpion que en su tercer traje aparece sin máscara.

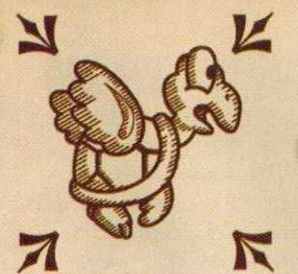




Abrimos este espacio para decirte que por falta de espacios dejamos para el siguiente número los Mortal Kodes y otras cosas











Algunos juegos nuevos para el N64

NOVEDADES

Muchos de los videojugadores que gustan también de títulos para PC recordarán que de Duke Nukem, si bien no vino a revolucionar el género de juegos de primera persona, sí incorporó elementos interesantes a este tan



quemado estilo. Pues bien, este personaje se prepara a hacer lo mismo al género de juegos de aventura en ambientes de movimiento libre, como los que hemos visto últimamente, con el título Duke Nukem: Zero Hour. Este juego de aventuras será distribuido por GT Interactive (quienes tienen la licencia del personaje) y está siendo desarrollado por Eurocom. En realidad será muy interesante, no sólo por los elementos que precisamente caracterizan a los juegos de Duke Nukem (mucha acción, humor negro y mucha rudeza inecesaria) y que DN puede aportar a un género que en su mayoría es para un público infantil, sino también porque este es el primer juego que la compañía Eurocom desarrolla totalmente de la nada, pues hay que recordar que ellos se han encargado de hacer muchas conversiones excelentes de juegos no tan excelentes de Midway (el mejor ejemplo es Mortal Kombat 4, el cual es infinitamente superior en su versión de N64 que en cualquier otra plataforma, incluyendo al original Arcade). Así que va a ser muy importante ver si esta compañía sólo es buena haciendo adaptaciones o también lo es desarrollando juegos originales. Como podrás ver por las fotos, este juego se desarrolla en diferentes ambientes y los elementos en ambientes jugarán una parte importante dentro del juego.
Por el momento no existe mucha información disponible, únicamente lo que acabamos de comentar y las imagenes que aquí presentamos, ya que este título no estará listo sino hasta los primeros meses del 99, pero por lo que se ve, es de esos que prometen bastante por su contenido.





3 JUEGOS MAS DE LA LINEA PLAYERS CHOICE

Recientemente Nintendo of America anunció 3 juegos que engrosarán su línea de productos Players Choice para el N64 y son Diddy Kong Racing, GoldenEye 007 y Kobe Bryant's NBA Courtside. Estos títulos estarán disponibles a un nuevo precio (más accesible) a partir de este mes (si tienen el nuevo empaque con el logotipo de Players Choice). Una cosa que es de extrañar, es que los juegos que entran a la categoría de Players Choice generalmente lo hacen porque son vendedores de más de un millón de unidades y porque ya tienen algo de tiempo en el mercado. GoldenEye 007 y Diddy Kong Racing cumplen a la perfección con estos requisitos, sin embargo NBA Courtside no es un juego que tenga demasiado tiempo en el mercado ni que sea reconocido por venderse mucho (de hecho, tiene más méritos 1080° Snowboarding para estar en esta categoría que NBA Courtside, pero, bueno... así es la vida).



Diddy Kong Racing, GoldenEye 007 y NBA Courtside son los nuevos títulos que se agregan a la serie ¡Players Choice!

Alguien que tenga algo de tiempo en esto de los juegos de la marca Nintendo seguramente recordará a un licenciatario de nombre Koei. La característica principal de esta compañía siempre fueron sus juegos de estrategia; de hecho, de los 30 títulos que ellos lanzaron para el NES, GB y SNES, el de más acción que tienen es Brandish, pero es totalmente asombroso que su primer juego para el N64 resulte ser un título de Acción / Aventura muy al estilo de Goldeneye 007 o Mission: Impossible.





Este juego tiene el nombre de Win Back y en él, tú o más bien, el personaje principal, quien es un miembro de una elite de soldados de nombre Jean Ive Couser tiene que recuperar una base controladora de satélites, la cual ha caído en manos de un grupo terrorista.

Obviamente y a primera vista se dice tiene cierto parecido con los juegos que mencionamos al principio, pero es claro que Win Back tiene sus diferencias y éstas radican en el hecho de que tiene elementos un poco más realistas que los que se mencionan anteriormente.



De lo más destacable de Win Back es que el Motion Capture es distinto al que se usa convencionalmente, pues Koei ha usado una técnica llamada Active Motion System y se nota muy bien, ya que el personaje puede ejecutar movimientos que no se habían visto antes en un videojuego como el girar de costado para evitar ataques y después disparar, resguardarse detrás de una pared... en fin, todo lo que un comando entrenado podría realizar para hacerlo frente a sus enemigos. Tu personaje contará con diferentes tipos de armas, muy comunes en ese tipo de juegos, pero lo más relevante es que algunas de estas tendrán una mira láser para una mejor puntería.

En fin, este juego está programado para salir a la venta a finales de este año o principios del siguiente y es de esos de los que vale la pena estar pendiente de su desarrollo, pues tiene muchos elementos muy innovadores.



Manipulación de fotos en el 64

INTERNACIONALES

El pasado mes de Julio, Nintendo Co. Ltd y una compañía de nombre Tokyo Electron Devices anunciaron en Japón que piensan poner a la venta en ese país, un cartucho especial para el N64 con el cual podrán manipular las imágenes digitales que se puedan tomar con cámaras fotográficas del sistema "Smart Media" (soportadas en este momento por Fuji y Sanyo). Este cartucho y Software a la vez, tiene como nombre "Mario no Photopi" y tiene el tamaño de un cartucho normal de N64, con la variante que en la parte alta tendrá 2 puertos para ahí conectar los cartuchos del sistema "Smart Media" donde se guardan las fotos. De ahí se podrán ver las fotos por medio del N64. Pero bueno, lo mejor en este caso no es sólo verlas, sino que también las podrás manipular con algunas herramientas que vienen incluídas al estilo de Mario Paint, pero más avanzado y después salvarlas en el mismo cartucho de Smart Media para llevarlas a revelar. Obviamente, al ser este un sistema fotográfico que se está usando solamente en Japón, nos lleva a la conclusión que este cartucho no lo veremos en nuestro continente por el momento, pero nos pareció muy interesante mencionar todo lo que se está desarrollando para el N64 en el mundo, demostrando así que su potencial no se limita única y exclusivamente a los videojuegos.




nuevo sabor
llégale a la nueva
Fanta
naranja
llégale a la nueva
Fanta
HOLA INFORMACION AL CONSUMIDOR: INTERIOR (01)800-704-44-00 Y CD. DE MEXICO 2-62-20-60 POR SALUD LAVATE LAS MANOS
© The Coca-Cola Company. 1998. "Fanta" es una marca registrada y propiedad de The Coca-Cola Company.



Maggi®

...con el Sabor de lo Nuestro.